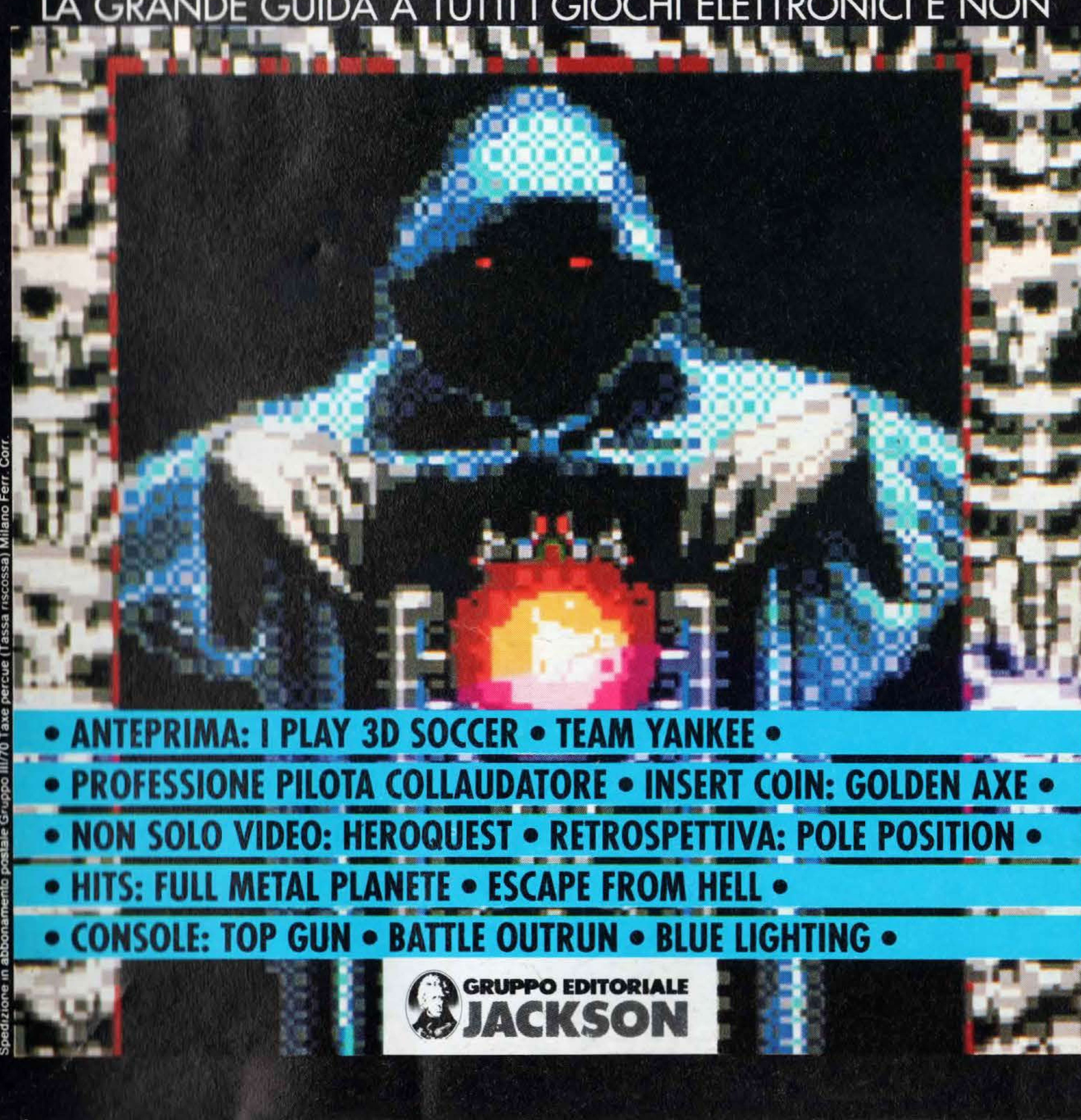
• C64 • SEGA • SPECTRUM • AMIGA • ST • NINTENDO • AMSTRAD •
• MSX • LYNX • PC • MEGADRIVE • PC ENGINE • MAC • COIN-OP •

Trucchi e Segreti

VIDEO GIOCHI

14
SETTEMBRE
L. 4.000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

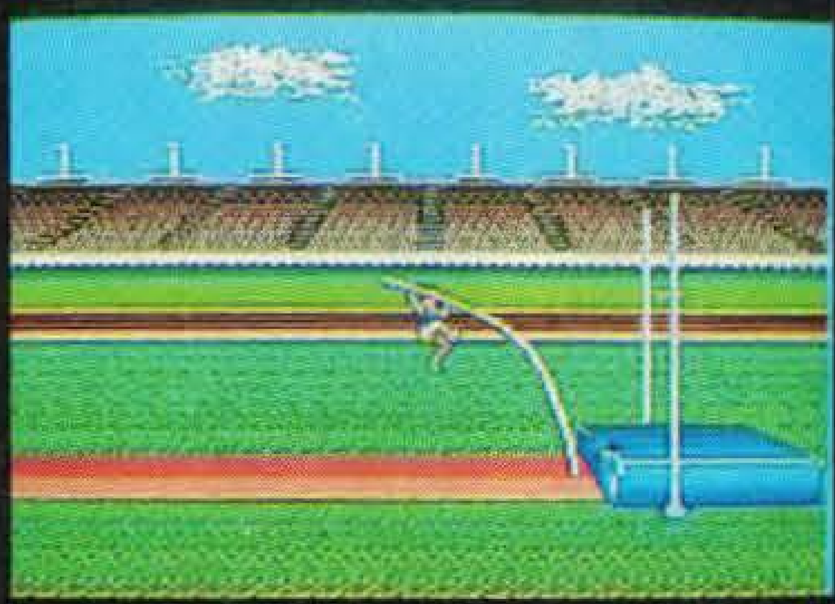


• ANTEPRIMA: I PLAY 3D SOCCER • TEAM YANKEE •
• PROFESSIONE PILOTA COLLAUDATORE • INSERT COIN: GOLDEN AXE •
• NON SOLO VIDEO: HEROQUEST • RETROSPETTIVA: POLE POSITION •
• HITS: FULL METAL PLANETE • ESCAPE FROM HELL •
• CONSOLE: TOP GUN • BATTLE OUTRUN • BLUE LIGHTING •

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

NUOVE AVVENTURE



5119 SUMMER GAME
È un'eccitante riproduzione di cinque specialità olimpioniche: nuoto, tuffo, ginnastica artistica, corsa 1000 m, salto in alto. Potete partecipare direttamente alle olimpiadi, divertendovi con i vostri amici, potete giocare in 8, e competere per vincere la medaglia d'oro o battere il record del mondo.



7041 FREEDOM FIGHTER
Un sistema militare diabolico chiamato NAC ha sviluppato una potentissima arma laser capace di distruggere l'ozono sulla terra. Tutte le forze militari del mondo sono state sconfitte. A questo punto interviene Freedom Fighter (il combattente libero), un aircraft di provenienza sconosciuta, decolla per combattere contro le forze nemiche. Tu sei il pilota del Freedom Fighter che deve sconfiggere il NAC.

VENITE
A TROVARCI
AL SIM HI-FI
PAD. VIDEO GIOCHI
DAL 20 AL 24 SETTEMBRE
VI PRESENTEREMO
LA CONSOLE
MEGA DRIVE 16 BIT



7043 SUPER MONACO GP
Dopo aver scelto la tua auto potrai competere contro altri giocatori o contro il computer stesso. Potrai correre in 16 paesi diversi del mondo. Dovrai anche difenderti dal tuo sfidante che può cercare di boicottarti e causarti un incidente. Un gioco eccitante e un'emozione che non finisce mai.



5103 PARLOUR GAME
Tre diversi e popolari giochi tutti racchiusi in una sola cassetta: il biliardo, le freccette, il bingo. Ognuno con il suo stile e la sua grafica. Puoi giocare con tutta la famiglia. Biliardo: tutte le tecniche e le strategie del vero biliardo e diversi tipi di gioco: con 9 palle o con 5 a rotazione. Bingo: combina la slot machine con il famoso e popolare bingo. Dards: devi controllare il tipo di freccette, la posizione della mano e del corpo.

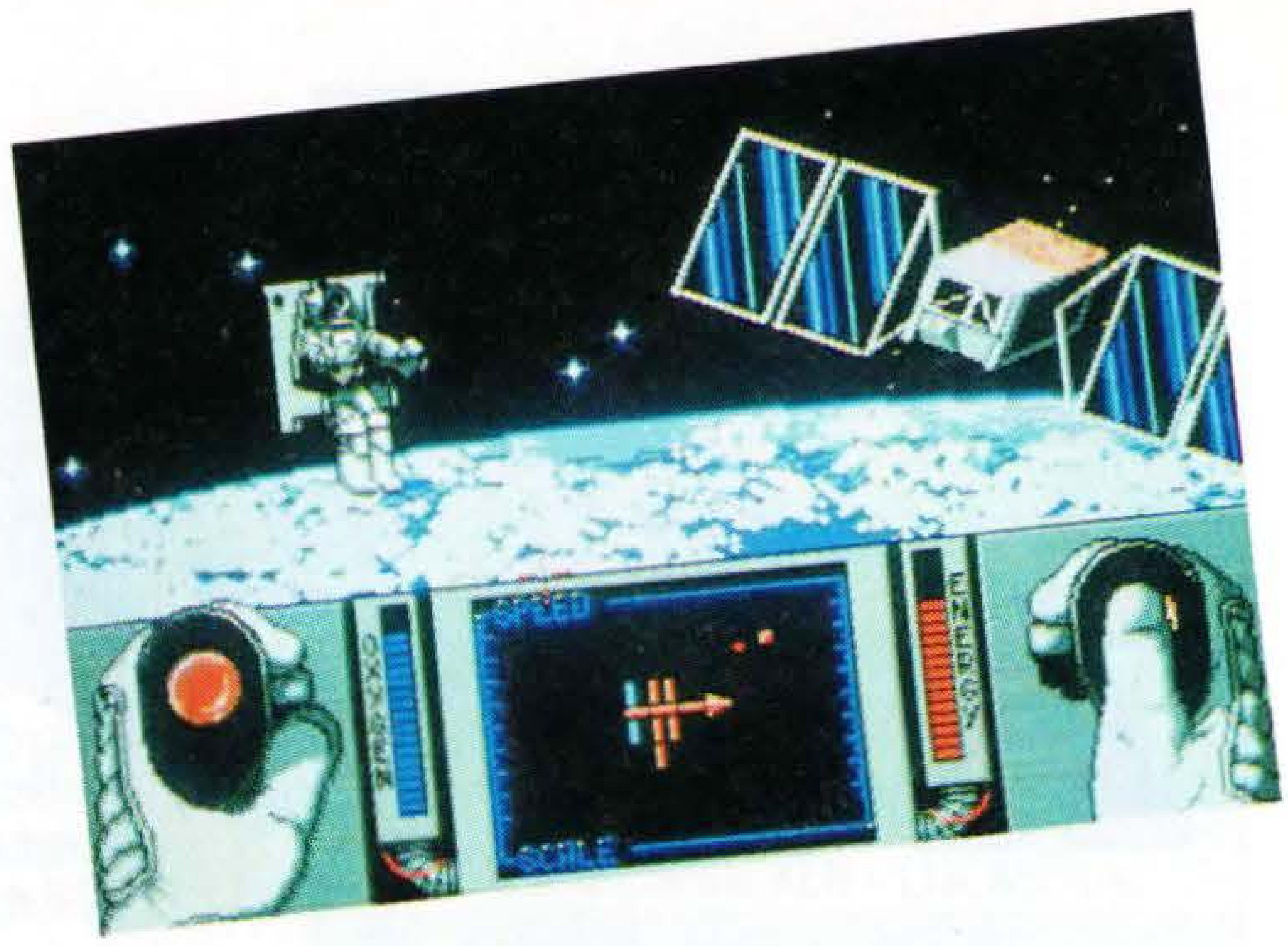


GIOCHI PREZIOSI

A MASTER SYSTEM 8 BIT TI ASPETTANO!

SOMMARIO





DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTPStudio

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33 20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
OFSA - Casarile (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. post. Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 4000
Arretrato L. 8000
Non saranno evase richieste dei numeri usciti anteriormente al 1/1/89

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX



IconTroller per Commodore

IconTroller è un nuovo pratico dispositivo che permette di gestire le icone senza dover ricorrere al mouse il quale richiede molto più spazio per poter essere manovrato. IconTroller è infatti una mininicloche, manovrabile con due sole dita, che permette di lavorare ignorando la tastiera: è stata studiata appositamente dalla Suncom per il vostro Commodore 64 e 128 ed è utilissima quando si opera in ambiente Geos.

SIMULAZIONI SPORTIVE IN ARRIVO DA SIMULMONDO



Simulazioni a valanga dalla Simulmondo e se tutte rispecchieranno la qualità di I Play 3D Soccer, di cui potete notare uno screenshoot qui a fianco e che trovate anche recensito nella parte della rivista dedicata ai game in anteprima, gli appassionati delle simulazioni sportive aspetteranno impazientemente la loro uscita. Ecco i titoli previsti: Formula 1 3D, che dovrebbe essere disponibile per Amiga, C64 e ST per ottobre, mentre l'uscita per PC e compatibili è prevista a dicembre. The Basket Manager è già uscito per Amiga, mentre è pronto per C64, ST e PC mentre leggete queste righe. G.P. Tennis Manager è disponibile da subito per Amiga, C64 e ST. 500 cc. Motomanager è già pronto per Amiga, prevista a novembre l'uscita su C64, mentre a fine dicembre sarà disponibile per ST e PC. Italian Night 1999 sarà disponibile per C64 a fine novembre, mentre la versione su Amiga è già disponibile mentre leggete.

E' PRONTO... SUPER MARIO BROS 3

Dall'America una novità molto piacevole per gli appassionati di Super Mario Bros: l'uscita di **Super Mario Bros 3**! I programmatori di questo soft hanno raggiunto il massimo. Se pensavate che Super Mario 2 non potesse essere battuto, resterete sorpresi: Super Mario 3 è ancor più bello! Princess, Toadstool e Toad ti aspettano per accompagnarti in una nuova, appassionante avventura!



The Playroom

Dalla Broderbund ecco *The Playroom*, un soft educativo che aiuta i bambini ad entrare più facilmente nella realtà scolastica. Si tratta di un divertente mondo in cui il bambino dovrà scegliersi un giocattolo per poi animarlo e farlo parlare. Alcune selezioni daranno la possibilità di leggere, altre di creare ed altre ancora di divertirsi. Anche i più "piccoli" potranno controllare completamente il programma. Disponibile per Apple IIe, Plus, IIGS, Macintosh, IBM PC/Tandy.



Nintendo querela Over Galoob's Video Device

La Nintendo America Inc. ha querelato la Lewis Galoob's Toys Inc. con l'accusa di aver violato i diritti di copyright. La disputa è nata a causa del Game Genie, un nuovo dispositivo-video, che serve a rendere più facili i giochi della Nintendo. Ma la Nintendo asserisce che il Game Genie fa diventare i suoi game troppo facili da giocare, visto e considerato che dona ai vari personaggi nuovi poteri come, ad esempio, riuscire facilmente a sorvolare ogni ostacolo proposto dal gioco, far saltare più in alto i personaggi o procurarsi vite infinite. Così, ad esempio, in Super Mario Brothers, un must della Nintendo, diventa semplicissimo superare i vari livelli e portare a termine il game. Dal canto suo, la Galoob ha reagito richiedendo di verificare se veramente il suo dispositivo infrange i diritti della casa giapponese, ma Nintendo ha ribattuto che, semplificando i suoi giochi, i giocatori si stufano presto di giocarci ed ha richiesto un risarcimento. La Corte ha deciso che il Game Genie lede a tutti gli effetti di legge i diritti di copyright e, anche se nella querela non era stato chiaramente richiesto, Howard Lincoln, il vice-presidente della Nintendo, provvederà sicuramente a far bloccare la produzione del Game Genie.

MOUSE TRAC



E' una trackball dal design avveniristico studiata da Suncom per gestire software grafici, di publishing e di produzione. Nessuno però vieta di impiegare il *MouseTrac* nei game in sostituzione dei classici cursori di controllo. Questa nuova track-ball prevede un unico "drag-button" da sfruttare come fuoco. Compatibile con Microsoft e MouseSystem. Le trackball sono periferiche già da tempo usate dei sistemi professionali di disegno elettronico (CAD) per la loro comodità che permette all'operatore di spostare linee, aree o altre parti del disegno da una parte all'altra del foglio elettronico direttamente col palmo della mano. Da qualche tempo stanno invadendo anche il settore dei videogame, soprattutto quando venga richiesta una sensibilità di controllo abbastanza spinta.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
2. TURBO OUT RUN - US GOLD
3. SUPER WONDERBOY - ACTIVISION
4. GHOSTBUSTERS II - ACTIVISION/MED.
5 BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
6. TURBO OUTRUN - US GOLD
7. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
8. SHINOBI - VIRGIN GAMES
9. ZACK MC KRACKEN - LUCASFILM
10. RAINBOW ISLAND - OCEAN

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS - DELPHINE
2. SPACE ACE - READY SOFTWARE
3. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
4. INDY:THE ADVENTURE - LUCASFILM
5. LANCASTER - C.R.L.
6. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
7. PLAYER MANAGER - ANCO
8. GHOULS'N'GHOSTS - US GOLD
9. DRAGONS BREATH - PALACE
10. IT CAME F. T. DESERT - CINEMAWARE

DA SSI...

... in arrivo un roleplaying ambientato nella Francia di Richelieu. Sword of Aragon sarà presto disponibile per PC e compatibili e per Amiga

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
3. S.E.U.C.K. - OUTLAW
4. KICK OFF: EXTRA TIME -ANCO
5. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
6. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC
7. PLAY MANAGER - ANCO
8. KICK OFF - ANCO
9. XENON II - IMAGE WORKS
10. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM

F A X

TRE AL PREZZO DI UNO



Il mouse gioca oggi un ruolo importante anche nel mondo dei game. Avere un mouse efficiente è ormai essenziale! Per questo motivo è nato Naksha Mouse che, con la sua risoluzione di 280 Dpi, rende morbida ogni operazione offrendo meno resistenza e più velocità. Compatibile al 100% con Amstrad, PC, ST, Commodore, Amiga, nessun driver addizionale richiesto, il Naskha è provvisto di adattatori, tappetino, contenitore e, per finire, di un buono sconto per i software della Electronic Arts.

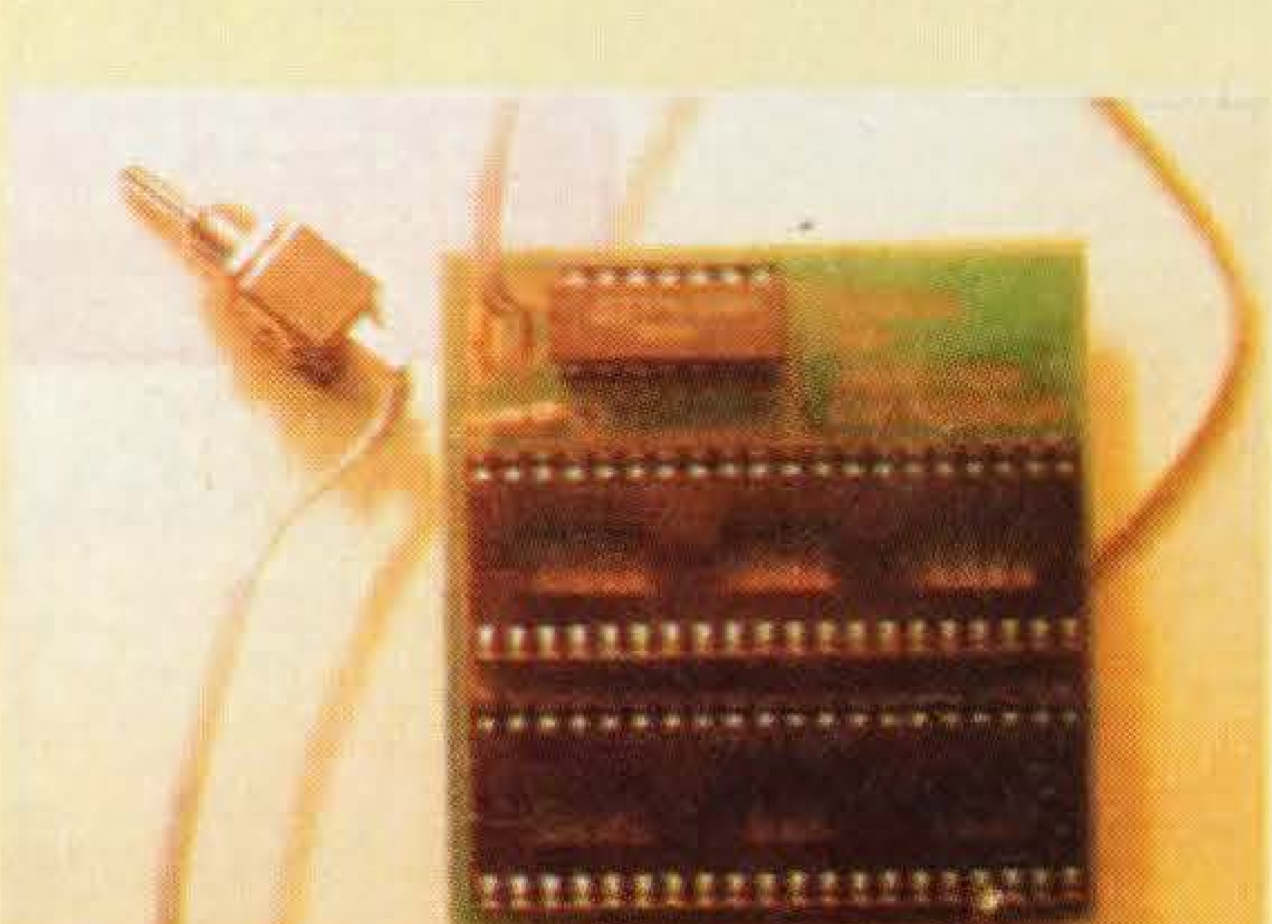
PSYCO FOX

Psycho Fox è una cartuccia da 2 Mega che racconta le avventure di una volpe non molto... volpe, sullo stile di Super Mario Bros, nel genere platform/beat'em-up, visto e considerato che corre e salta da una piattaforma all'altra in uno sfondo meraviglioso. Per aiutarla nella sua avventura, un uccellino la segue di pari passo proteggendola e dando una mano ad eliminare i nemici più coriacei. Psycho si può anche trasformare in un ippopotamo, in una scimmia o in una tigre per riuscire a passare i 21 livelli che compongono questo divertente soft.



RALLENTATORE PER AMIGA

Il vostro Amiga può disporre oggi di periferiche molto originali come questo rallentatore hard. Questo circuito prende il posto del 68000 permettendo al giocatore di agire in tempo reale con Amiga. E' così possibile rallentare i game, modificando la frequenza nominale di 8 MHz che temporizza il microprocessore di Amiga 500. L'estensione dispone di due cavi muniti di un potenziometro e di un interruttore che permette di attivare e disattivare il circuito senza dover smontare ogni volta la macchina. Non lasciatevi sfuggire questo dispositivo: un'occasione per migliorare i punteggi ed esaminare alla moviola i passaggi critici.

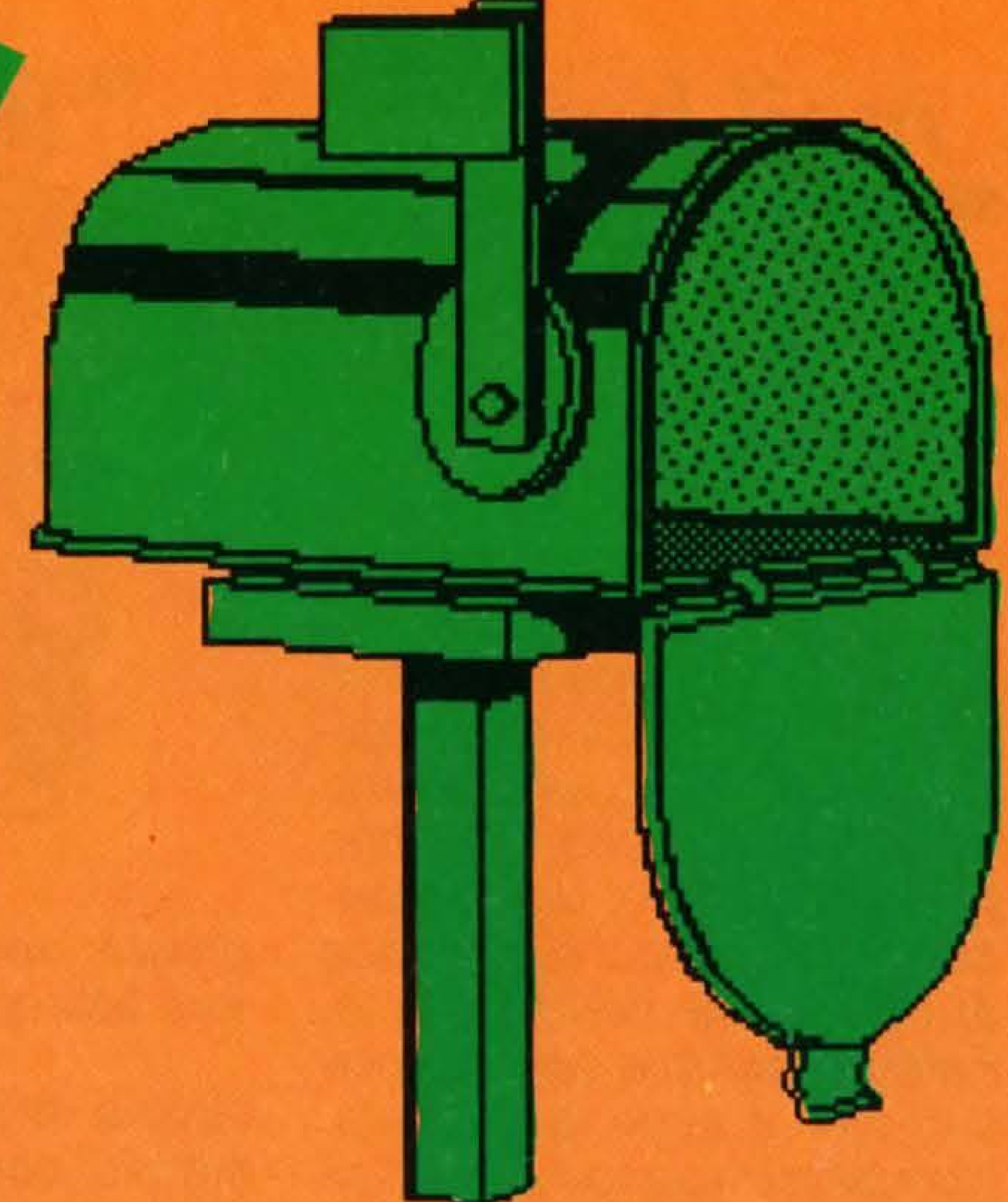


Mother Ship per Nintendo

Sempre la Suncom ha messo a punto un control-pad per console Nintendo, che congloba diverse funzioni, trasformandosi all'occorrenza in un joystick dalle avanzate caratteristiche tecniche. Il pulsante sulla leva può essere attivato per controllare sia la funzione "A" che "B" del gioco. Le due funzioni saranno così racchiuse in una sola e verranno semplicemente richiamate schiacciando un solo pulsante e semplificando così il gioco.



mail box



Mail Box raggruppa sia la posta dedicata alle console, sia quella riguardante i giochi su micro. Dal prossimo numero partirà una nuova rubrica che chiameremo

'Trucchi e Segreti'

che conterrà i Vostri preziosi suggerimenti.

SCOPRIAMO RAINBOW ISLAND...

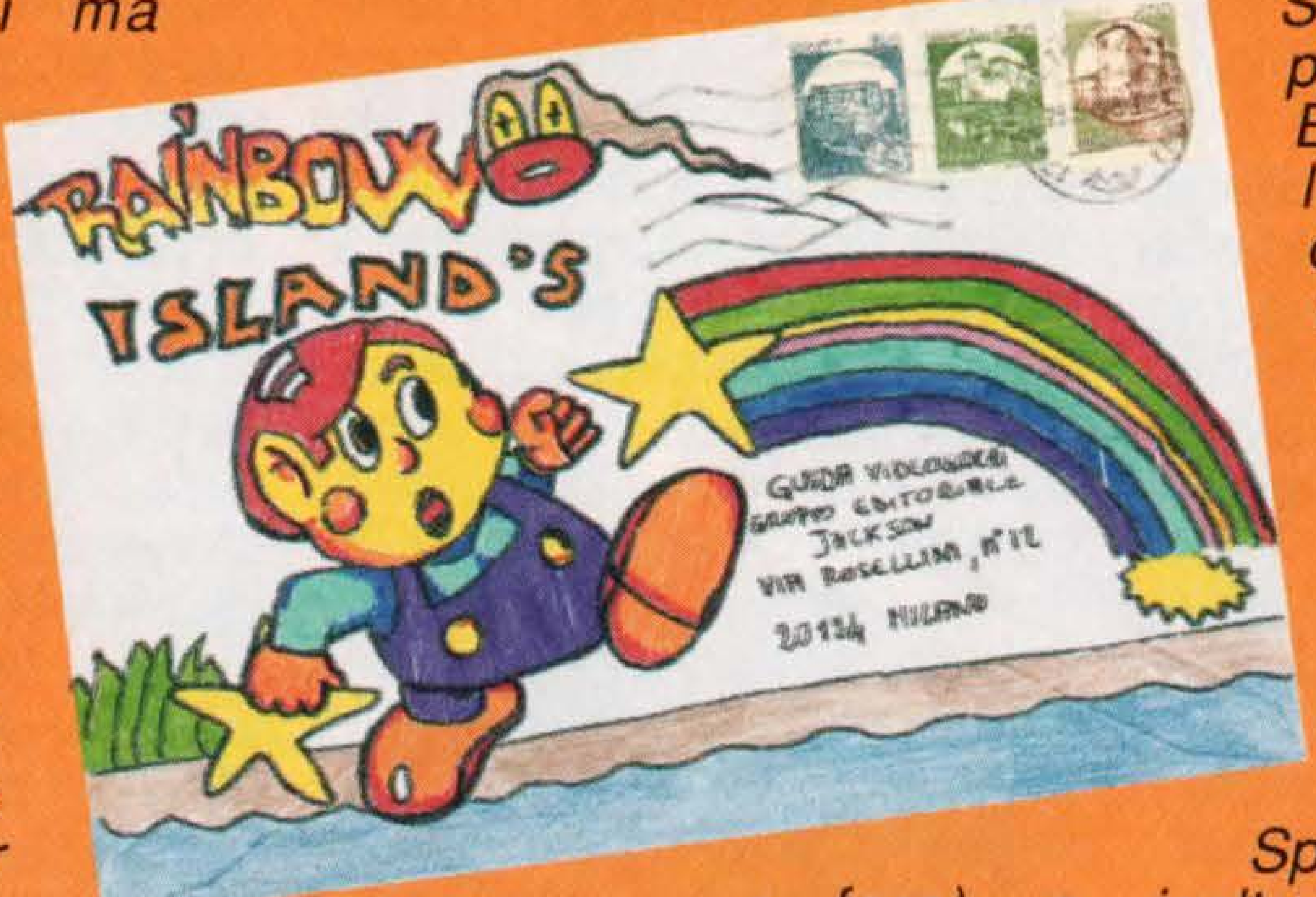
Amici e lettori di Guida Videogiochi mi presento: mi chiamo Alessandro P. Vi propongo nuovi trucchi per il gioco (semplici ma efficaci) ***Rainbow Island*** *su C64.*

1) Il primo mostro (il ragno gigante) dovete abbatterlo dall'alto e per far ciò occorre fare quattro o cinque arcobaleni in centro, e saltarci sopra; eseguite questa mossa per quattro o cinque volte e il ragnone prenderà la via del "cimitero".

2) Il secondo mostro è sicuramente il più facile di tutti (un elicottero che fa cadere le bombe).

Per averne ragione occorre portare pazienza, infatti, è necessario aspettare che l'elicottero scenda giù da voi, evitarne intanto le bombe e, appena sceso salirete fabbricando arcobaleni sulla piattaforma alta a destra.

A questo punto l'elicottero prima di salire farà tre o quattro giri e voi dovrete sempre stare fermo sulla piattaforma facendo dieci o quindici arcobaleni (quanti ne riuscirete



a fare), a questo punto, quando vi capiterà a tiro, salterete sopra gli arcobaleni e li farete cadere.

3) Il terzo mostro è una cosa seria. Infatti, per uccidere il mago (il mostro), occorre avere almeno la pozione magica. Questo mago è un gigante che vi segue ovunque andiate lanciandovi contro cinque bombe.

Ma ora parliamo di cibarie (sempre in Rainbow Island): il vino = prendetelo e sarete invulnerabili per un intero livello

Pozione gialla = fa sparare più veloce

Pozione rossa = allunga gli arcobaleni fino ad un massimo di tre

Scarpetta = fa correre più velocemente

Bomba = fa esplodere l'intero schermo uccidendo tutti i nemici in un colpo solo

Starman = prendetela e farà comparire delle stelle che annienteranno tutti i nemici (naturalmente se colpiti). A questo punto sono io a chiedere aiuto: esiste Space Ace su C64? E, inoltre, vorrei sapere trucchi su Double Dragon II (4 livello), Strider, Robocop (2 missioni) e Platoon (per passare al secondo livello).

Vi faccio tanti complimenti per la vostra rivista... è fantastica!!! Vi saluto e a presto con nuovi trucchi!

Ringraziamo Alessandro per la bella lettera e restiamo in attesa di altri trucchi. Per quanto riguarda Space Ace, non ci risulta (almeno per ora) che sia stato adattato su C64.

mail box



OFFRO E CHIEDO AIUTO...

Stupenda Guida Videogiochi, sono Andrea, un Nintendomaniaco che vi trova ineguagliabili. Vengo in aiuto di Massimo Rinaldi non resistendo al suo appello. Allora: nel quadro delle cascate, piano superiore, unica stanza con una vecchia che dice di non avere niente per te. Falso. Picchiala cinque volte con HIT e avrai la candela. Non so purtroppo nulla del ricevi-messaggi, ma altro regalo, digitalizza M7M H4AV CWL &"6O" (non zero, O!). Avrai tutte le armi e molto di più!!! Anch'io però ho bisogno di aiuto, sto impazzendo. Nintendomaniaci d'Italia: sapete dov'è la "scala"? Se si, comunicatemelo allo 011/290448.
Sempre per ***Super Mario Bros 2****: se si getta la pozione magica sulla giara a zig zag rossi e si entra (mondo 1-3, verso la fine) si passerà successivamente (al mondo 4-1) ad un altro livello.*

Ringraziamo Andrea per la bella lettera inviataci e restiamo in attesa di un aiuto per la "scala".



S.O.S. MOLTO VELOCE...

Cara Guida Videogiochi, sono molto interessato al vostro giornale; lo seguo da molto tempo. Vi scrivo per avere un'informazione. La mia domanda è la seguente: il videogames "The Legend of Hero Tonma" su che versione è?
E faranno la versione per Nintendo? Rispondetemi presto; vostro sfegatato lettore Marco Zanardi.

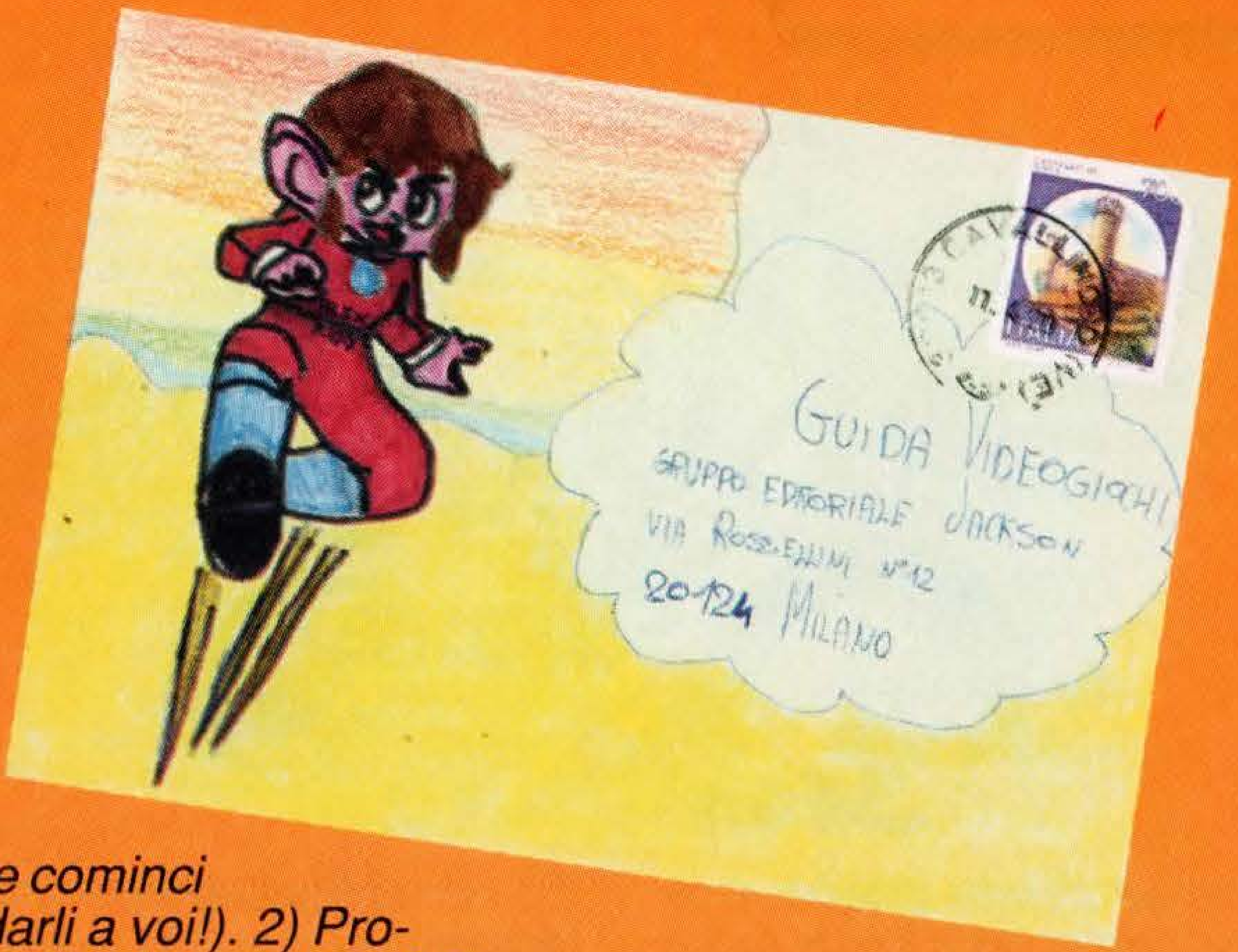
Grazie a Marco per la costanza con cui ci segue. Il gioco di cui chiedi notizie esiste praticamente in tutte le versioni, ma che ci risulti non è stato ancora adattato sulla tua console.

CREIAMO UN CLUB SEGA?

Cara Guida Videogiochi, mi complimento con voi per la vostra interessantissima e stupenda rivista che, a mio avviso, è la migliore in assoluto (infatti non ne ho perso un numero). Inoltre siete anche molto aggiornati. Mi chiamo Alessandro e ho 14 anni. Gradisco molto la parte dedicata alle console, dato che possiedo il Sega Master System 8 bit (ammiro il 16 bit!). Ho notato nel n° 4 di Console, molte lettere e proposte di Club da parte di Nintendomaniaci e propongo lo stesso come ehm, rappresentante di Sega che non è da meno della Nintendo, anzi... Devo dire che tra Sega e Nintendo c'è un po' di rivalità, essendo due console quasi di pari livello, nonostante questo la mia non è una dichiarazione di guerra "aperta" ai nintendomaniaci. Parlo anche a nome di altri miei due cugini che possiedono anch'essi il Sega Master System come me. Anche i giochi su Sega sono molto belli, tanto per fare un esempio che ne dite di Alex Kidd in Miracle World? E' fantastico, stupendo, magnifico e chi più ne ha più ne metta! Avrei voluto votare sulla classifica Console Top Ten, ma il biglietto voto è sulla recensione dei giochi Sega, mi piacerebbe poterle tenere intatte. Devo ammettere che Super Mario Bros 2 è un gioco delirante che farà storia, forse la miglior leggenda Nintendo. Avrei voluto dire molte altre cose, ma non voglio rubare ulteriore spazio e tempo, quindi sperando di veder pubblicata la mia lettera vi

saluto e vi auguro di continuare così che siete i migliori. Alex Tonon via Fausta 357 - 30013 Cavallino (VE).

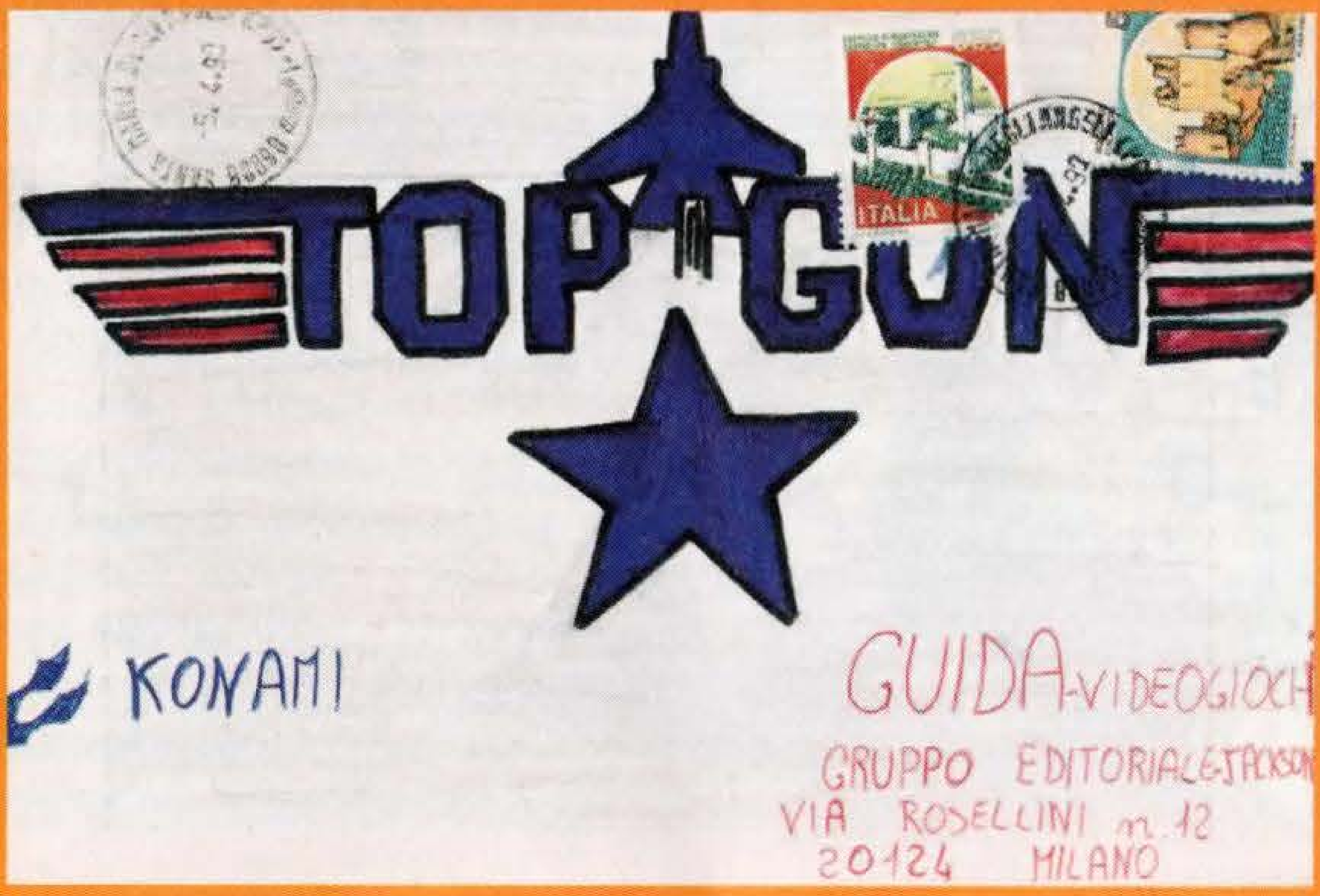
All'amico Alex facciamo tanti auguri per il club che vuole fondare. In risposta al fatto che non spedisci la classifica poiché è posta sulle recensioni diciamo (e vale per tutti!) che puoi ugualmente inviarci i tuoi giochi preferiti scrivendoli su un foglio qualsiasi enumerandoli nell'ordine da te preferito, così eviterai di tagliare la rivista.



TRUCCHI IN ARRIVO DA...

Grande redazione di Guida Videogiochi, prima di tutto volevo complimentarmi con voi per le vostre stupende riviste che in principio non avevo mai visto. Siccome io sono un possessore di Nintendo, ho bisogno di essere informato sui videogiochi e anche sui trucchi e in queste vostre riviste trovo quello che mi serve (precisamente su Console). Ora vorrei suggerire dei trucchi.
***Punch-Out!!**: 1) Qualche problema su Piston Honda quando fa la sua strategia? Dategli un bel sinistro in faccia (però un momento prima che cominci a darli a voi!). 2) Problemi su King Hippo? Bene, quando sta per colpire (quando carica il pugno a fianco alla testa) anticipatelo con un destro in faccia e poi dategli i pugni nello stomaco (di continuo). 3) Difficoltà su Great Tiger quando fa la sua tattica? Ogni volta che vi passerà davanti fate la barriera e quando avrà finito dategli un destro in faccia. 4) Quando sarà il turno di Bold Bul, anticipategli il montante e dategli un sinistro nella pancia. 5) Problemi su Mr Sandman? Schivate il suo montante e dategli un diretto in faccia, poi lui userà la barriera, ma la pancia resterà allo scoperto e allora dategli tre pugni nello stomaco. Quando farà la sua tattica (tre montanti di seguito) schivateli una volta a sinistra, poi a destra e poi a sinistra. A questo punto si richiuderà nella barriera e voi non dovrete fare altro che colpirlo di continuo sulla pancia. Ho da suggerire ancora un pass key il quale vi farà iniziare dal penultimo circuito (il primo incontro si svolgerà con Piston Honda, il quale sarà diverso dal primo) >>"pass key 777 807 3454"<<. Questo era tutto quello che potevo dirvi, ma ancora voglio fare un saluto a Guida Videogiochi e vorrei dirgli di persona: Come si potrebbe vivere senza di lei?. Daniel Betti*

Guida videogiochi ringrazia e saluta Daniel per il suo apprezzamento.



ALTERED BEAST

*Cara redazione di Guida Videogiochi, volevo dirvi che l'inserto Console è stupendo. Sono un possessore di un Sega 8 bit e non vedo l'ora che arrivi lo stupendo Megadrive di Sega. Vorrei darvi alcuni trucchi per **Altered Beast**: quando esce la presentazione, premere contemporaneamente i due pulsanti della Pad e tirare lo stick in diagonale alta sini-*



stra ed avrete cinque energie. Ora vi saluto e mi raccomando, continuate così!!! P.S.: Lo so che non avete mai visto una lettera così corta, ma sono a corto di idee. Crazy Matteo (BG).

Ringraziamo lo spiritoso Matteo per la lettera che abbiamo pubblicato integralmente. Credo che anche gli altri lettori ti ringrazieranno in quanto la brevità della tua, ha risolto sicuramente qualche problema.

PREFERISCO... DYNAMITE DUX

Cara redazione di Guida Videogiochi, mi chiamo Giorgio Buonfiglio, ho 14 anni, frequento la terza media e vi scrivo per farvi una richiesta. Sarei contento se deste maggior spazio alla parte della rivista dedicata alla corrispondenza e quindi ampliandola. Concludo con il congratularmi con voi per il successo della rivista, e... vi prego, supplico, scongiuro di pubblicare la mia lettera. Il gioco Dynamite Dux è il mio preferito, ed è per questo che vi ho mandato il disegno raffigurato sulla scatola del gioco.

Ed eccoti finalmente accontentato!
Come vedi, anche se hai dovuto pazientare un po' troppo , è arrivato anche il turno della tua lettera che riportiamo ben volentieri.

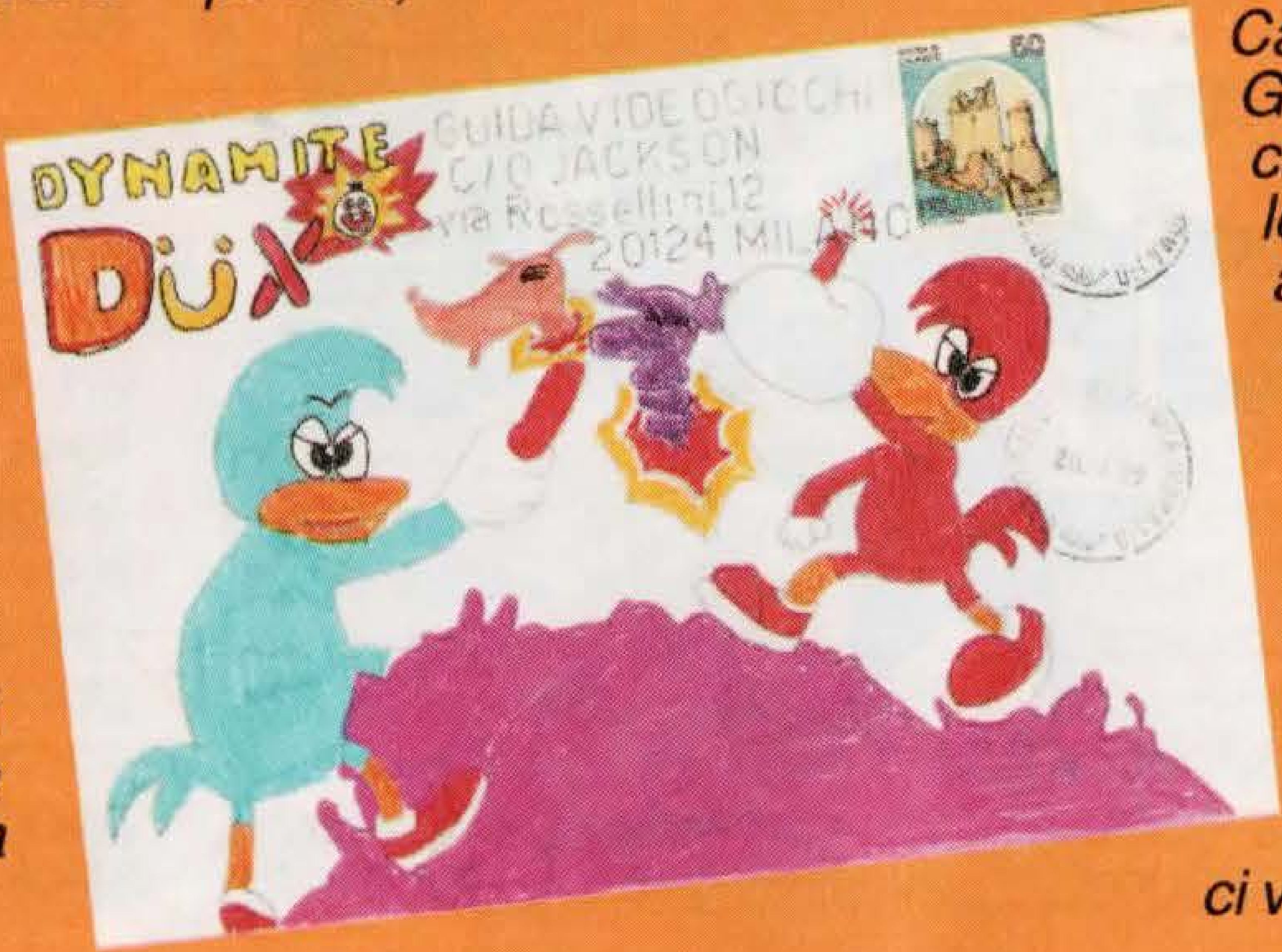
MARIO BROS... SEMPRE DI PIU'!

Mega redazione di Guida Videogiochi, è la seconda volta che vi scrivo e ho sempre fatto i complimenti per questo inserto stupendo (non vi preoccupate, anche la rivista vera e propria mi piace), infatti, posseggo (soddisfatto) una console Nintendo e mi ha fatto molto piacere il fatto che si ritorni a parlare molto di questo prodotto e che si sia ricominciato a produrre videogames per questa macchina. A proposito, vorrei dare qualche consiglio per riuscire a terminare il gioco di ***Super Mario Bros****: innanzitutto per non rischiare di perdere il fungo "1 UP" dello schema 1-2, bisogna, dopo aver colpito la mattonella con il fungo-vita, colpire immediatamente quella successiva; nello schema 4-2, subito dopo il ponte, bisogna saltellare e troverete delle mattonelle che vi permettono di raggiungere una pianta di fagiolo con la quale si potrà accedere ad una dimensione parallela dove si trovano 3 entrate: quelle per i mondi 6, 7 e 8. Chiudo domandandovi se esitono versioni per il Nintendo di questi giochi: Strider, Rainbow Island, Batman, Black Tiger, Ghouls'n Ghosts... spero di si!*
Diliberto Davide 13 anni, Trezzano S/N (MI).

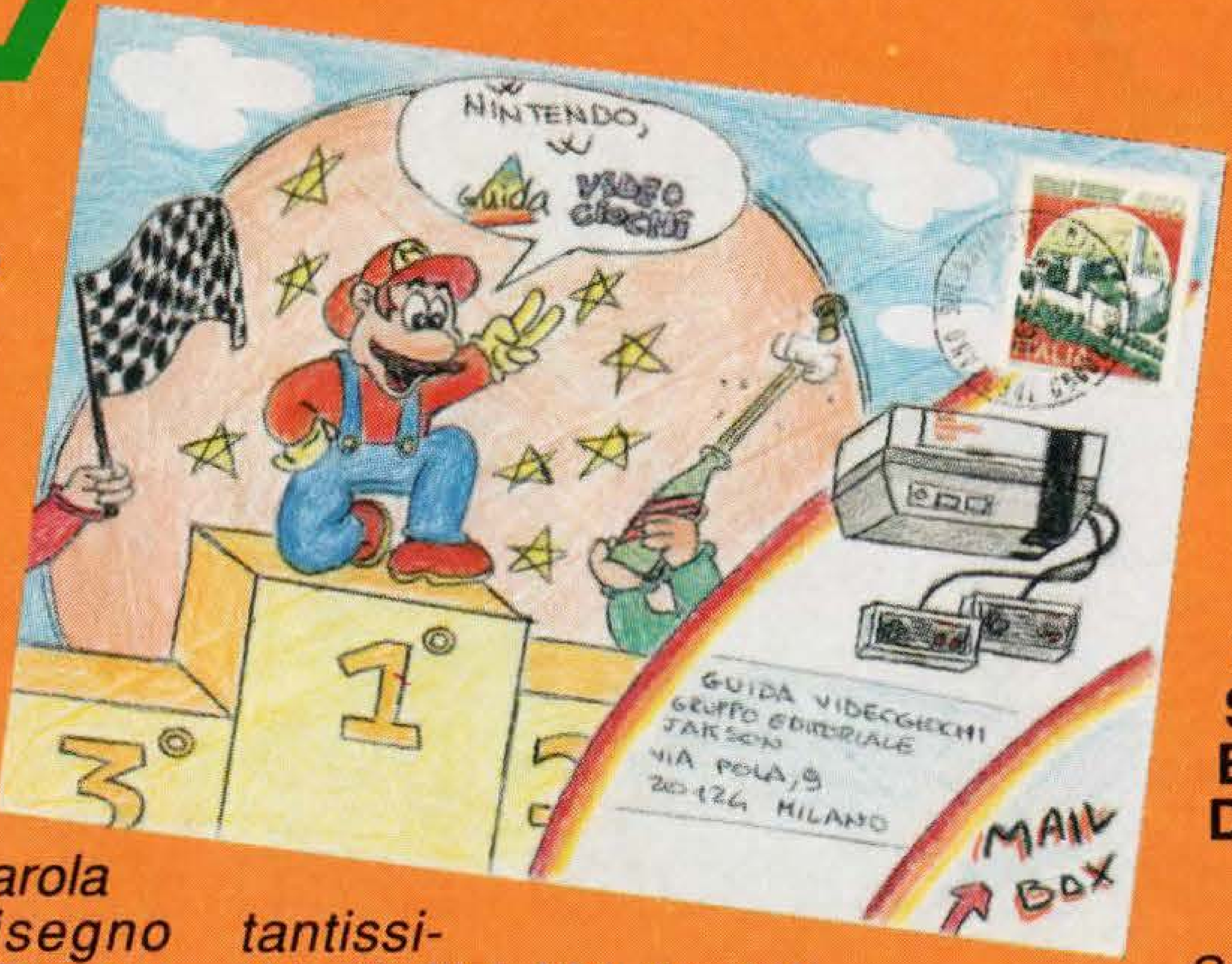
Come vedi, ti abbiamo accontentato...
In risposta ai giochi di cui chiedi notizie, possiamo darti per certo che Batman è stato adattato per la tua console, per gli altri dovrai pazientare ancora!

PAROLE D'ORDINE E TRUCCHI...

Cara redazione di Guida Videogiochi, chi vi scrive è un folle ragazzo in preda alla nintendomania. Prima di darvi alcuni trucchi dei games più noti, vorrei ringraziarvi per il vostro inserto "Console": è l'unica rivista che leggo. Ai nintendomaniaci vorrei proporre di



mail box



scambiare opinioni e parlare dei nuovi giochi Nintendo scrivendomi a questo indirizzo: Luca Ferri via P. Ruggeri 12 - 24100 Bergamo. Ma ora passiamo ai trucchi e alle parole d'ordine. ***Trak e Field****: 1° giornata superata con la parola d'ordine "PRLKdisegno 4ZY(cuore); 2° giornata 2H1K Q32 quadratoG; 3° giornata 2H1+*32 quadratoG; 4° giornata PRL+Q4P quadrato cuore.*

The Gonies II*: con questa parola d'ordine viene liberata Annie la Sirena LBE JY84 IWL & "6X.* ***Mike Tysons Punch Out****: 1) parola d'ordine porta a Piston Honda = 005 737 5423; 2) parola d'ordine porta a Soda Poplski = 777 807 3454.*

Zelda I*: come entrare nel quarto livello. Occorre avere il braccialetto del potere che si trova nello stesso luogo in cui era nel primo gioco, seguendo le istruzioni di un vecchio che dice di andare a nord-sud-est-ovest. Seguendo queste indicazioni si arriva al braccialetto. Una volta in suo possesso bisogna andare nelle colline perdute e spostare una statua. In questo modo troverete l'entrata per il quarto livello.*

Castlevania*: quando vi trovate contro Frankestein e Igor prendete il fire potion (pozione di fuoco) e scagliatela contro di loro ripetutamente.*

Per far ciò, dovrete salire sulla pedana che si trova a sinistra.

Super Mario Bros II*: io per cinque mesi ho cercato di trovare trucchi e infine ne ho trovati solo due, ma importantissimi. 1) Nel Mondo 1-3 alla fine c'è una porta che dà accesso al mondo successivo. Fin qui è tutto regolare, ma alla seconda pozione che si trova dopo il fiume, prendetela e andate avanti fino a quando non troverete un tubo.*

Gettatela nel tubo ed entrerete normalmente nel subspazio, una volta entrati salite sul tubo e scendete: vi troverete nel mondo del ghiaccio (4° mondo).

2) Nel mondo delle balene prendete la seconda pozione e gettatela nel primo tubo che incontrerete. Scendete e vi troverete nel 6-1.

Spero che pubblicherete queste notizie, andate avanti così che siete i migliori.

Anche Luca è stato accontentato anche se dopo una lunga anticamera di cui ci scusiamo.

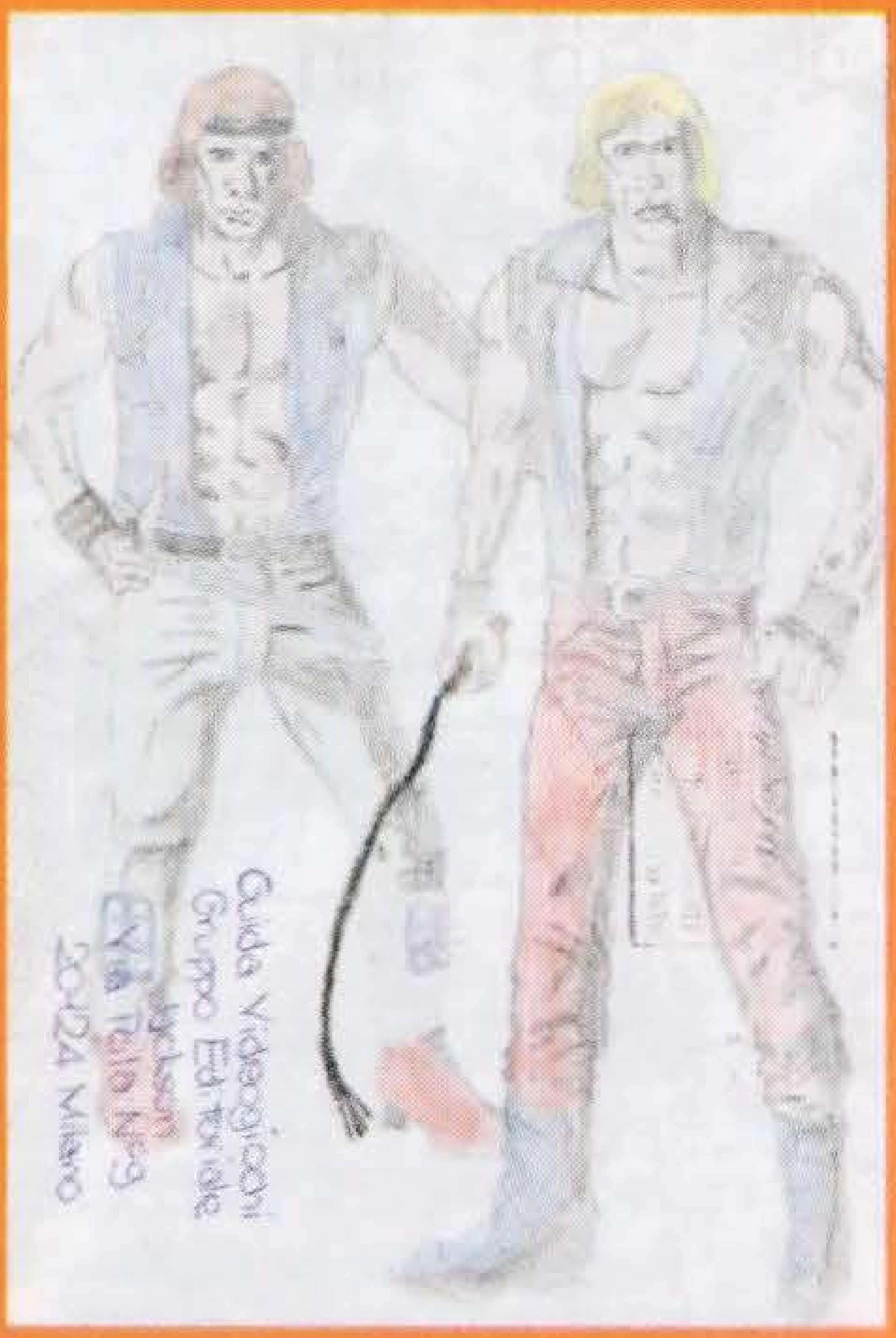
ROBERTO SCRIVE E SANDRO DISEGNA...

Spett.le Redazione di Guida Videogiochi, seguo la vostra rivista sin dal primo numero. Posseggo un VCS 2600 ed i giochi, per me, sono una vera passione. Il vostro inserto console, con le pubblicazioni di nuovi giochi, con descrizioni molto dettagliate, rappresenta un valido strumento nell'acquisto delle cartucce per questa mia console. Infatti, ho acquistato grazie a voi "Double Dragon", gran soft, ed ora penso di acquistare "Tomcat". In passato, il VCS 2600 ha avuto molto successo. Ora con l'arrivo delle Console Sega, Nintendo e NEC, la mia è ancora valida? Può durare ancora a lungo?



mail box

Spero che mi rispondiate. Colgo l'occasione per dare dei suggerimenti ai possessori di questa console per quanto riguarda i giochi "Crossbow" e "Double Dragon": ***Crossbow****: oltre al percorso suggerito da Mirko Rizzati sul n° 5 di Console (verde-verde-blu-rosso), ne esiste un altro per arrivare all'interno del castello eseguibile nella sequenza rosso-blu-rosso-rosso.*
Un altro aiuto molto importante è riferito all'interno del castello: quando l'avventuriero si trova sopra la botola non fatelo scendere immediatamente, dovete farlo prima che il drago lanci la palla di fuoco: così facendo la freccia che parte dalla destra non vi darà fastidio più di tanto!! ***Double Dragon****: un modo per eliminare più rapidamente i nemici (da usarsi soprattutto nell'ultima schermata della terza missione e nelle ultime due della quarta) è di dare ripetutamente gomitate. Il segreto sta nell'atterrare prima di tutto l'avversario, avvicinarsi a questo e dare una gomitata, avvicinarsi di nuovo e dare un'altra gomitata. L'avversario sarà K.O. nel giro di pochi secondi!! (bisogna essere abbastanza agili con il joystick!!) Sperando che la mia lettera sia pubblicata sul prossimo numero di Console, concludo complimentandomi con voi per questo inserto di Guida Videogiochi: Distinti saluti Roberto. P.S.: il disegno sulla lettera è stato eseguito da Sandro, mio fratello.* Ringraziamo Roberto e Sandro per la bella lettera.



LA VOLPE SI ILLUMINA...

Mi chiamo Nicola Capponi, abito a Cusano Milanino (MI) ed ho 25 anni: compero ogni mese la vostra rivista. Vi invio 4 trucchetti per "Psyco Fox" da Voi recensito sul numero 9 del marzo 1990, nella rubrica "Quick" a pagina 49, sperando di aiutare chi possiede tale video-gioco per il Sega Master System e augurandomi che possiate trovare un angolino nella Vostra rubrica "Pony Express". Allego, nella busta, il foglio contenente i trucchetti per "Psyco Fox". Un super saluto affettuosone, facendo-Vi sapere che presto potrò inviare altri interessanti trucchi per altri giochi della console Sega Master System.
Psyco Fox
by Nicola Capponi
*ROUND 1-3 AL 4-1 *WARP-ZONE N°1!*
*ROUND 2-2 AL 3-1 *WARP-ZONE N°2!!*
*ROUND 3-3 AL 5-1 *WARP-ZONE N°3!!!*
*ROUND 6-2 AL 7-1 *WARP-ZONE N°4!!!!*

In attesa di nuovi trucchi da parte di Nicola ricambiamo i saluti.

GRADIUS!

Spettabile redazione di Guida Videogiochi e Console, sono diventato un grande appassionato di console anche se compro la rivista da soli tre mesi. Recensite bellissimi giochi ed è stata per me molto utile la mappa di Super Mario Bros 2. Vorrei sapere se sul Nintendo esiste la cartuccia di Double Dragon. Mi piace molto sfogliare le pagine di Mail Box e anche la classifica e soprattutto le pagine della "Nintendomania". Il disegno sulla busta è tratto da Gradius ma giuro che non l'ho ricalcato. Vi piace? Cordiali saluti da Matteo Scagliarini di Biassono (MI).



Certo che ci piace il tuo disegno, è bellissimo!
Per quanto riguarda la tua richiesta sulla cartuccia Double Dragon, possiamo dirti che questo gioco esiste anche per la tua console.

Professione: Pilota Collaudatore

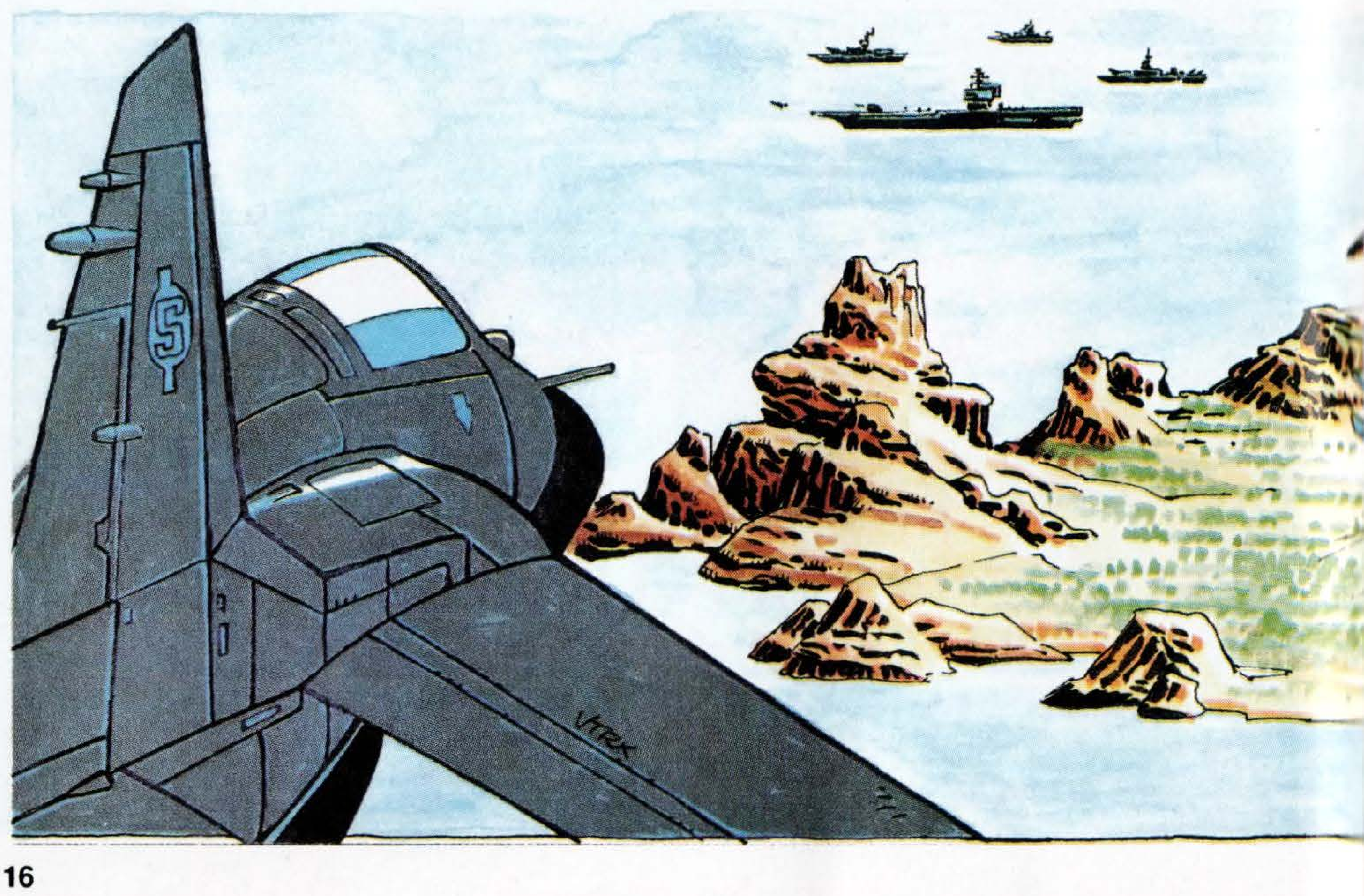
In attesa delle numerosissime novità in materia di simulatori di volo, Mad Max effettua un test spinto dei cinque assi del cielo. Questa competizione tratta essenzialmente delle versioni PC, computer di predilezione di questo tipo di gioco. Un'inchiesta che mette in evidenza la strategia sempre più sofisticata ed il realismo della simulazione, con la referenza di Flight Simulator III.

Sempre assai numerosi sul mercato microludico, i simulatori di volo hanno avuto, dalla fine del 1988, una grande evoluzione ad alta velocità verso un realismo sempre maggiore. Oggi la pressione sembra momentaneamente scesa.

Alcuni titoli famosi animano sempre lo spazio aereo di questo inizio d'anno. Sono questi che vogliamo confrontare in dettaglio in questo campionato. Ecco dunque un test approfondito di *F15 Strike Eagle II* (Microprose), *F19 Stealth Fighter* (Microprose), *Fighter Bomber* (Activision), *A 10 Tank Killer* (Dynamix) e *Falcon* (Spectrum Holobyte)... In attesa delle novità aeree, una decina di soft ancora in preparazione, ma che nei prossimi mesi dovrebbero rivoluzionare il panorama della simulazione!

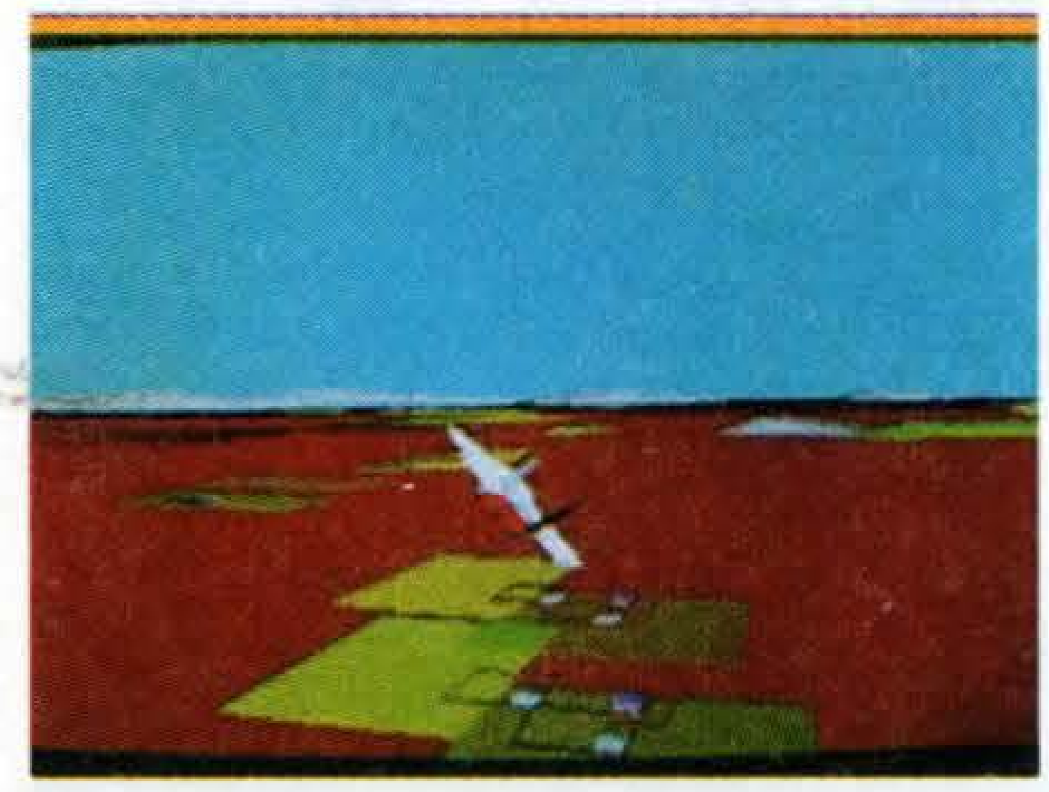
Le referenze

Sarebbe impensabile testare queste hit della simulazione aerea senza prima parlare di una referenza irraggiungibile, il favoloso *Flight Simulator 3* della Sublogic. Benché non recentissimo e già testato in numerosi articoli, *Flight Simulator* 3 offre ai giocatori un grado di realismo che nessun soft è riuscito ad uguagliare. Il numero e l'interazione dei diversi strumenti di volo non è raggiunta né da *Falcon* né da *F15 Strike Eagle II*; anche l'animazione e la qualità grafica delle scene di *FS 3* sono le più riuscite della micro aerea. Pilotate un Cessna o un jet su questo software e soffrirete poi sempre nella gestione degli altri titoli.





L'irraggiungibile FS3!

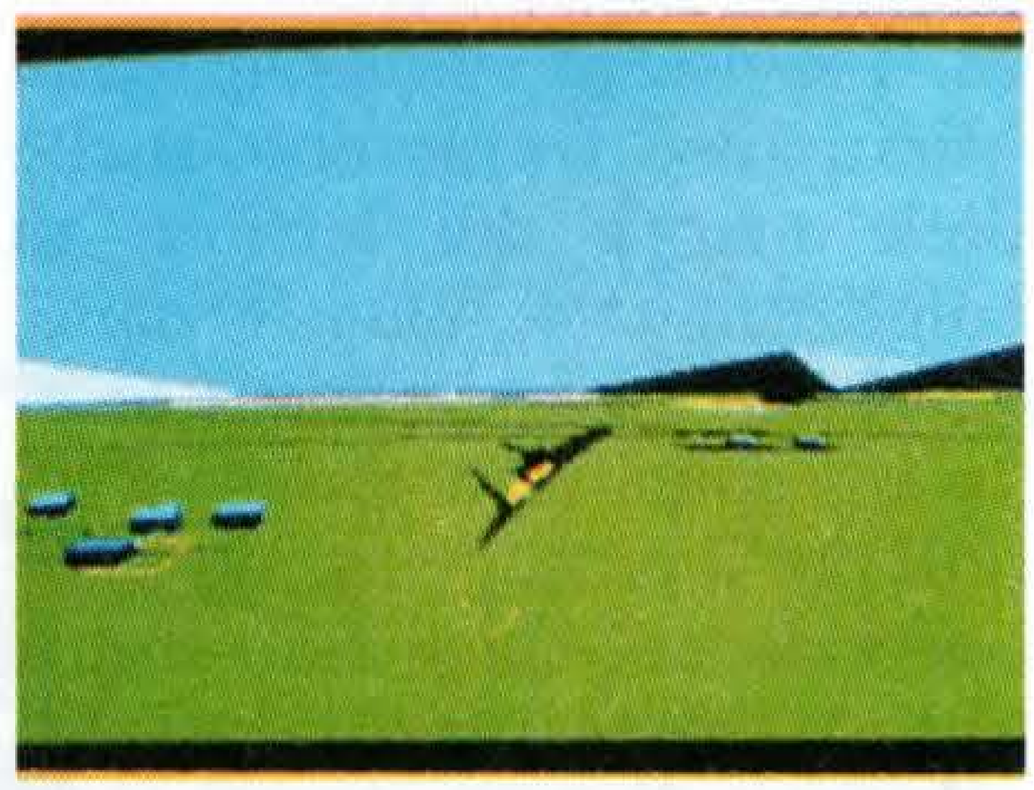


F15, una veduta esterna

Ma, come tutte le medaglie, anche questa ha il suo rovescio: *Flight Simulator 3* è lontano dal proporre missioni tanto avvincenti come quelle di *Bomber*, per esempio. *FS3* resterà dunque la nostra referenza per ciò che concerne la simulazione e la resa grafica. Per sceneggiature, strategia e soprattutto combattimento, la lotta resta aperta fra i cinque soft.

Presentazione e approccio

Un buon simulatore di volo deve offrire una gestione di facile comprensione. I software sviluppati dalla Microprose sono i vincitori in questo campo, con informazioni sempre molto precise e particolarmente complete. Per *F19* questo editore ci propone anche una "scheda tasti" da porre sulla tastiera. Questa tecnica, vecchia come il mondo, è qui veramente pratica perché permette in pochi minuti di assimilare l'insieme dei comandi ed entrare al più presto nel vivo della storia, il primo volo. Per *F15*, *Bomber* e *A10*, una scheda riassume l'impiego degli strumenti. E' già qualcosa! *Falcon*, invece, che utilizza tutta una serie di comandi tastiera, non propone nè l'una nè l'altra delle opzioni. Peccato! Le istruzioni sono abbastanza chiare in tutti i

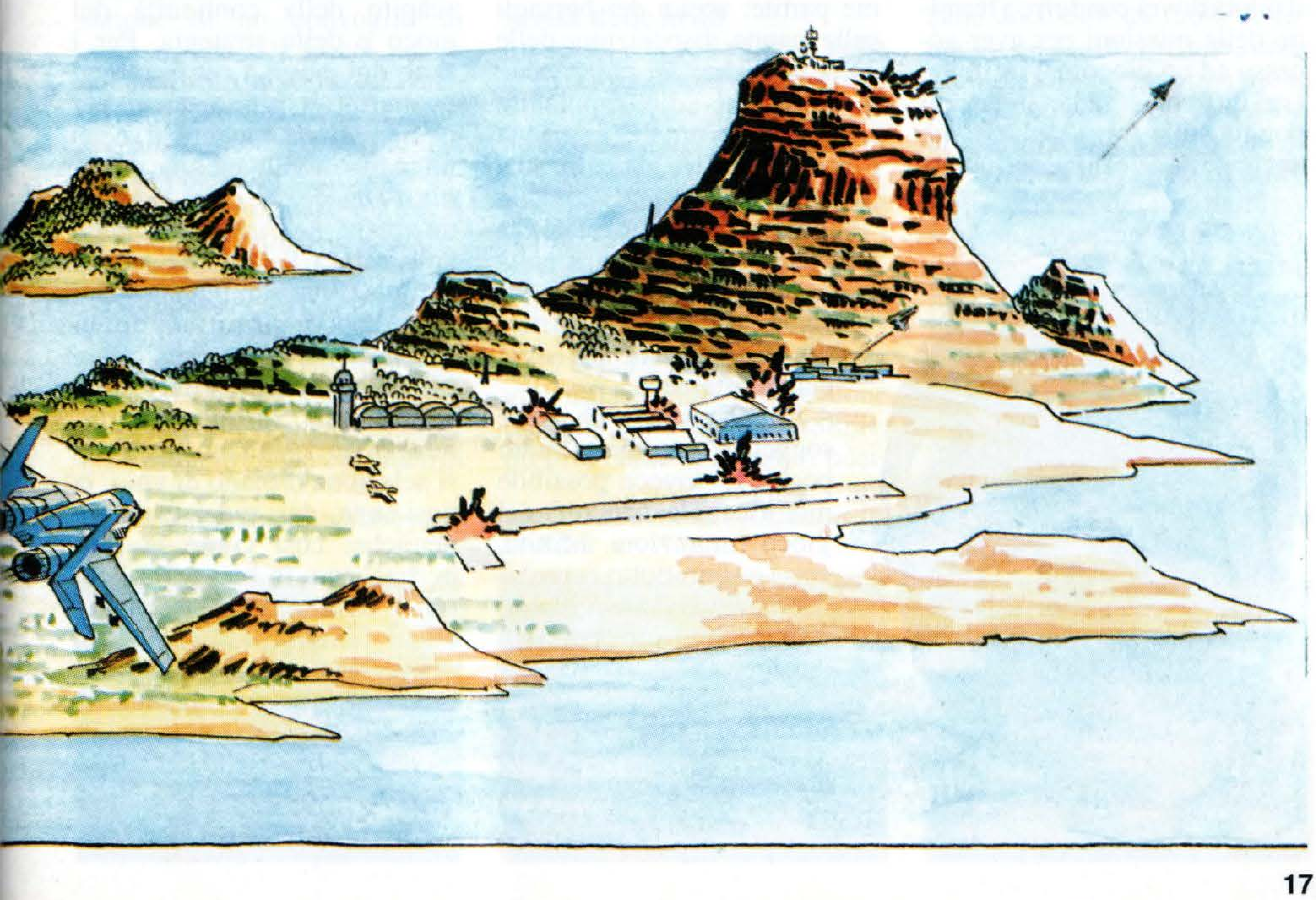


F19 su PC EGA



Disco scenario di Falcon (ST)

casi, benché troppo raramente tradotte dall'inglese (*F15* dovrebbe esserlo nelle prossime versioni). *A 10* offre senza alcun dubbio le informazioni più visive, poiché comporta un gran numero di foto di schermo commentate, un'astuzia intelligente e valida a livello didatti



co. I software sviluppati dalla Microprose forniscono anche delle mappe dei territori di combattimento. Queste carte, quadrettate e molto ben disegnate, sono veramente molto utili per il proseguimento delle operazioni. Segnaliamo infine che la presentazione sullo schermo di tutti questi programmi è animata ed immerge il giocatore nell'atmosfera fin dai primi minuti. Un buon punto per *Falcon* che utilizza degli schermi davvero ben disegnati.

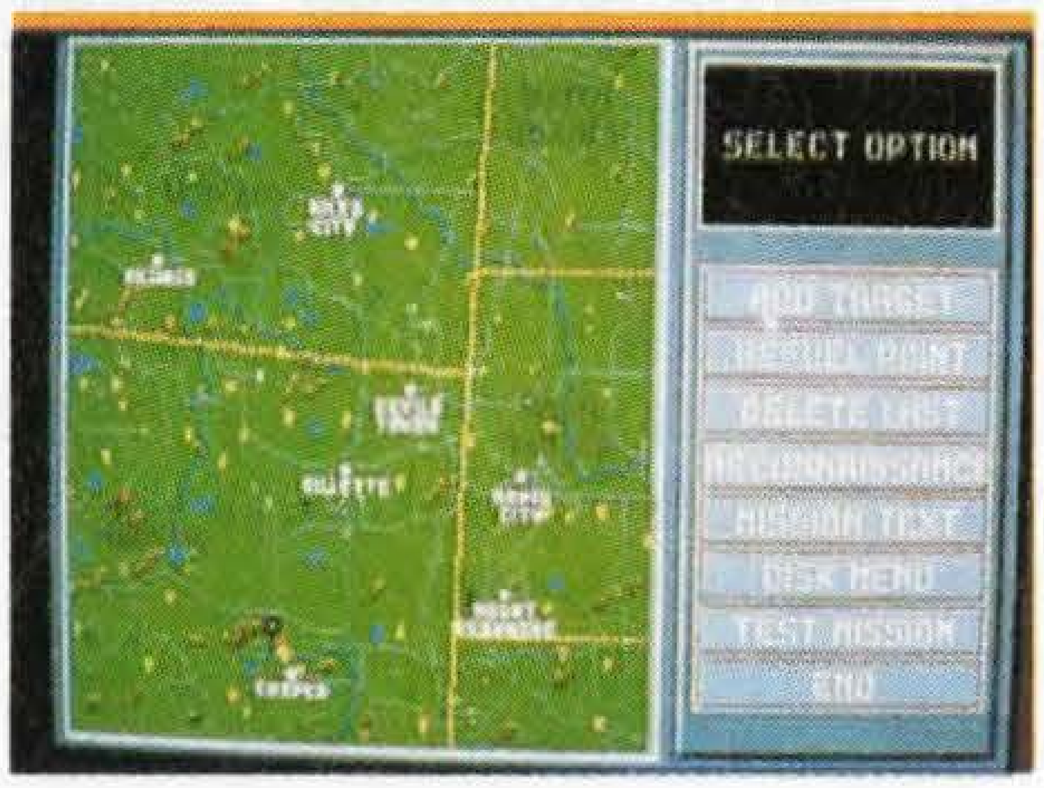
Svolgimento delle missioni

F 19 offre una scelta di missioni molto varie. Come *F 15*, esso permette di combattere in quattro territori distinti. Il giocatore può variare il suo divertimento secondo tre stili di guerra (più o meno generali), due tipi di combattimento (aria/aria o attacco da terra), scegliere fra l'allenamento o il gioco reale ed infine selezionare quattro livelli di forza per la resistenza nemica. E' molto completo, molto ben dosato nella progressione della difficoltà. In più, come per *F15*, il pilota dovrà condurre a termine delle missioni per aver accesso ad un gioco più difficile. La difficoltà delle missioni poggia sulla forza nemica, ma anche sulla selezione dell'atter-





Scelta realistica delle armi su Bomber (PC)



Preparazione della missione ideale per Bomber

raggio senza crash, per esempio.

Fighter Bomber propone meno missioni (cinque, secondo quattro livelli di difficoltà). Invece, approfitta di un modulo di creazione che permette al pilota di definire da sè le prossime partite: scelta dei bersagli sulla mappa, disposizione delle unità nemiche, dei radar, ecc.: *Bomber* è il solo simulatore ridefinibile. Geniale!

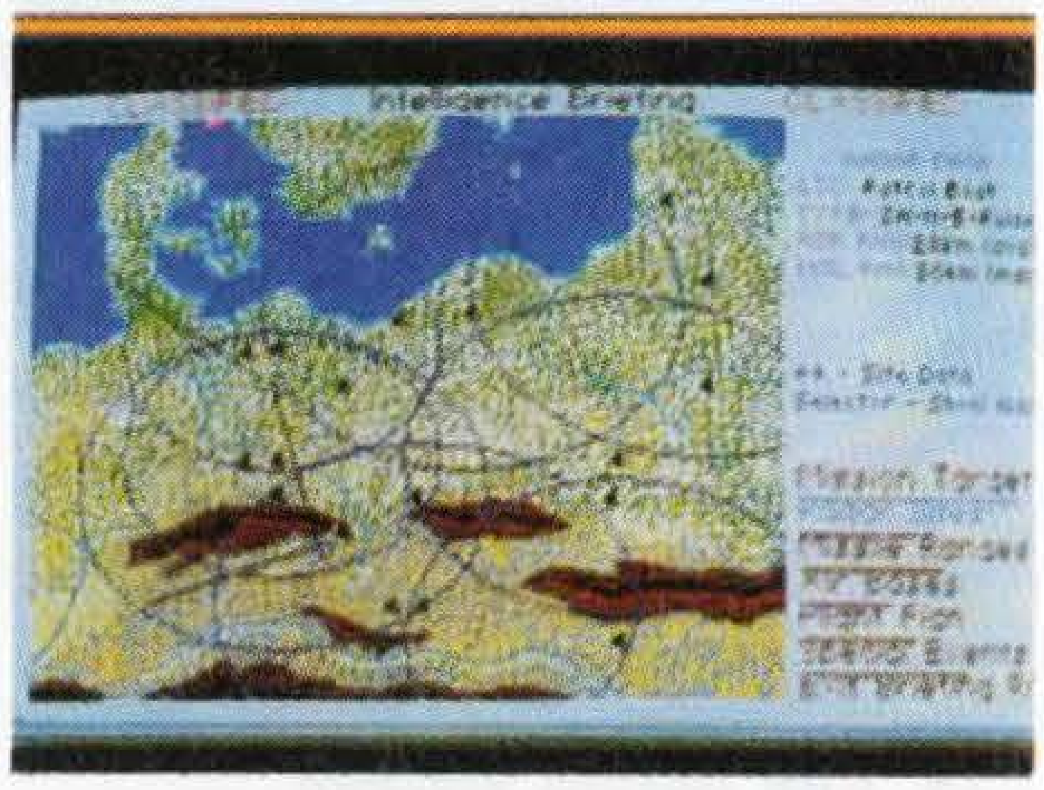
Falcon non offre, da parte sua, una gran scelta di missioni. Se ne contano dodici in totale e la progressione della difficoltà è essenzialmente dovuta all'ingrandimento del territorio di manovra ad ogni nuova offensiva.

A 10 non propone che sette soggetti, che sono molto pochi. E' invece possibile modificare la difficoltà del gioco (munizioni infinite, ecc.) e soprattutto cumulare l'insieme delle missioni in una campagna completa.

In conclusione, *F 19* è il più completo in questo campo. *Bomber* esce vincitore ex aequo, grazie alla sua opzione di creazione.



Con, in più, la definizione delle armi (F19)



Ecco descritta la portata dei radar su F19 o F15

Preparativi del volo e strategia

Sono questi i due maggiori atout dei nuovi simulatori di volo. Per dei soft come *Flight Simulator* o l'eccellente *Chuck Yeager* (volo acrobatico), le qualità grafiche sono notevoli a scapito della continuità del gioco e della strategia. Per i titoli qui messi a confronto, al contrario, il pilota deve, per ogni missione, mettere in scena un piano di volo ed una strategia d'attacco che entrano almeno al 50% nell'interesse ludico della partita. Per *F 15* e *F 19* non si tratta di un semplice test sul quale sono notificati gli ordini di missione. Voi visualizzate una mappa completa del campo di manovra. Su questa, differenti icone designano quando le si seleziona il piano di volo, la posizione dei radar o unità nemiche, così come la loro portata, ecc. In breve, il pilota serio passerà almeno cinque buoni minuti a preparare il suo prossimo combattimento. Alla fine della missione, voi potrete, su questa stessa carta, seguire un riassunto animato del vostro "lavoro".

Bomber utilizza anch'esso que-



sta precisione strategica. Esso ci incorpora un "più": puntando col mouse un punto dello schermo, il pilota visualizza in 3D un giro completo del panorama del luogo desiderato. Potrete così avere la visione reale del campo nemico, memorizzare la disposizione di un convoglio di camion, ecc. Di fronte ad un tale realismo, *A 10* fa una pallida figura. Non propone, infatti, che un commento scritto del vostro prossimo combattimento redatto, inoltre, in inglese e molto meno esplicito delle carte commentate. Preparare le missioni di *Falcon* è ancora meno piacevole. I quadri di messa a punto del vostro prossimo volo sono certamente molto belli, ma non si interessano per niente alla strategia e al piano di volo. Bisognerà rifarsi alle istruzioni per prendere conoscenza di ogni missione o per visionare una carta piuttosto piccola... E' un peccato ed il gioco perde, strategicamente parlando, molto interesse.

Scelta delle armi

La scelta e la conoscenza delle armi utilizzate dal vostro jet è di importanza capitale per la buona riuscita delle future missioni.

Falcon va molto forte perché permette di scegliere fra tutti i tipi di missili e bombe e perché, soprattutto, tiene conto del peso del vostro carico per il volo.

F 19 e *F 15* seguono la stessa via, tralasciando la questione del peso. Sarà invece possibile, proprio come in *Bomber*, posizionare voi stessi le armi sull'apparecchio. Un piccolo punto in più per il realismo!

A 10 è più povero in materia, non perché offre una scelta d'armi ristretta, ma soprattutto perché propone configurazioni tutte pronte. Le istruzioni giocano anch'esse un ruolo dominante nell'utilizzazione delle armi. In tutti i casi, e con molta precisione per i soft della Microprose, il pilota può prendere conoscenza della portata e dell'efficacia di ogni tipo di missile. Appassionante se si vogliono veramente condurre a termine le missioni più complesse. Segnaliamo infine che *F19* vi propone fra i suoi obiettivi di missione la ripresa fotografica, per lo spionaggio sulle unità nemiche. E' originale!

Scelta delle missioni su A10, poca preparazione



A10, molto bello in VGA, ma nullo in EGA

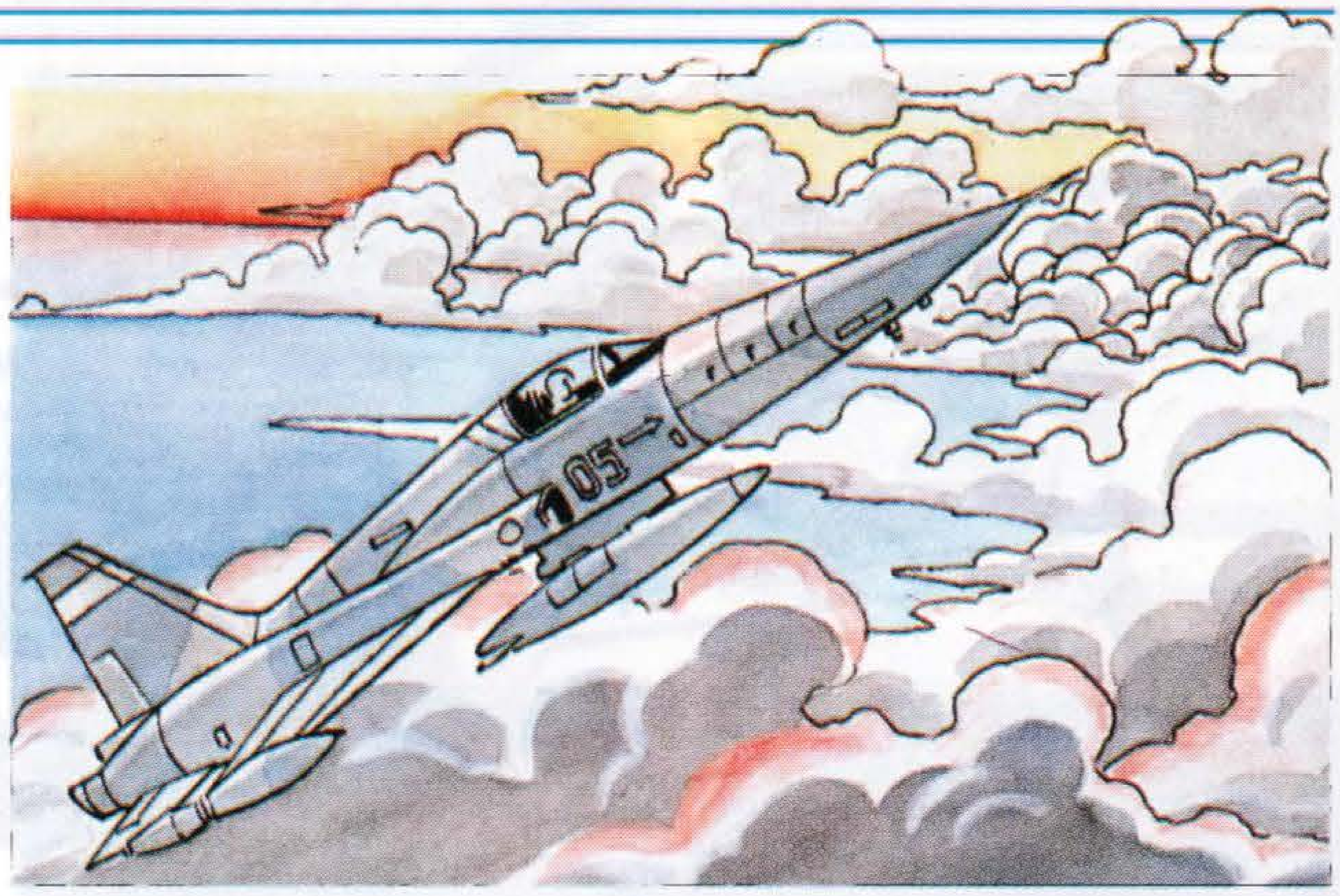


F15 privilegia il riconoscimento dei bersagli



Il quadro di bordo

Se ci si riferisce a Flight Simulator, in cui la precisione ed il realismo del quadro di bordo sono leggendarie, tutti i titoli qui testati non meritano alcun applauso. Cominciamo dal più nullo di tutti: abbbiamo nominato A 10 ed il suo cockpit maculato ed illeggibile. Pochi strumenti, tutti in monocromo, niente di appassionante.
Bomber non offre in grande che due indicatori sul suo quadro di bordo, un altimetro e un contatore di velocità, entrambi graduati da 2 a 8... Troppo semplice per i nostri gusti. Il resto delle indicazioni è visualizzato attraverso il vetro del cockpit.
La stessa semplicità per ciò che concerne F 15 e F 19. Solo Falcon offre un quadro di bordo sufficientemente visibile e preciso. Ma, oltre alla lettura degli strumenti, i simulatori di oggi devono fornire un gran numero di indicazioni, ed essere ancora più strategici che per il passato. Così, i quadri di F 15 Strike Eagle II e F 19 Stealth Fighter pur essendo semplici, propongono un'ottima visione dei bersagli al suolo, che si possono realmente identificare sullo zoom del mini schermo di osservazione. Infatti, solo A 10 Tank Killer rimane indietro! Il suo quadro di bordo non è né estetico né pratico.



Grafica esterna

La sua qualità dipende naturalmente dal computer sul quale si pilota. I simulatori di volo sono molto spesso sviluppati su PC. Infatti, solo Falcon è già disponibile su 16 bit. Su PC è ancora A 10 che presenta la grafica meno riuscita. La scelta dei colori, ma soprattutto la rappresentazione del suolo, sono tali che il modo EGA assomiglia al CGA! E' un peccato perché A 10 propone, invece, molti rilievi, colline e montagne che rompono un po' la monotonia dei "viaggi"... Sempre su PC, Falcon offre la grafica più dettagliata. Se il suolo è troppo uniforme, le costruzioni o apparecchiature nemiche sono davvero realistiche. Dietro, F 15 e F 19 seguono da vicino con una scena leggermente meno bella e precisa di quella di Falcon. Bomber usa colori molto vivi che ben definiscono i differenti rilievi. Ma è meno preciso dei suoi concorrenti, salvo per quanto concerne l'impiego del 3D nel reperimento su carta dei luoghi e apparecchi.

Animazioni e realismo dei movimenti

Tenendo sempre l'eccellente Flight Simulator 3 come referenza, tutti questi soft deluderanno l'appassionato di simulazione realistica. Non che il gioco sia spesso frammentario. Su PC tutto dipende dal computer che utilizzate ed un AT offre generalmente delle virate non troppo "spigolose" (solo Bomber soffre un po' di salti quando ci sono troppe costruzioni al suolo). E' invece la gestione stessa dei movimenti e la reazione dell'apparecchio che è in causa. F 15, F 19, Falcon e Bomber soffrono tutti lo stesso difetto: quando si spinge la leva di comando sul lato, l'inclinazione che prende l'apparecchio cessa non appena si arresta il movimento, Nessuna inerzia, il che è impensabile in realtà. In FS 3 per esempio, si deve correggere incessantemente la traiettoria per mantenere una rotta, è qui tutto il piacere dell'aviazione. Curiosamente, solo A 10 che soffriva di disturbi grafici acuti, usa dell'inerzia quando muove il comando. E credetemi, è un atout notevole. Bisogna, a questo titolo, ricor-

Il bersaglio è preciso, come per F15



Falcon (PC) meno "classe" che F19



Paesaggio preciso e colorato, Bomber su PC



dare l'incredibile fluidità di un soft come *Chuck Yeager's*, fluidità che ben dimostra come sia possibile far meglio di quanto si faccia attualmente. E anche su 16 bit, troppi simulatori di volo, col pretesto di puntare soprattutto sull'arcade, dimenticando di includere un po' più di realismo nella gestione degli aerei. Speriamo che questo grosso handicap venga cancellato prossimamente da una delle novità attese...

Utilizzazione delle mappe

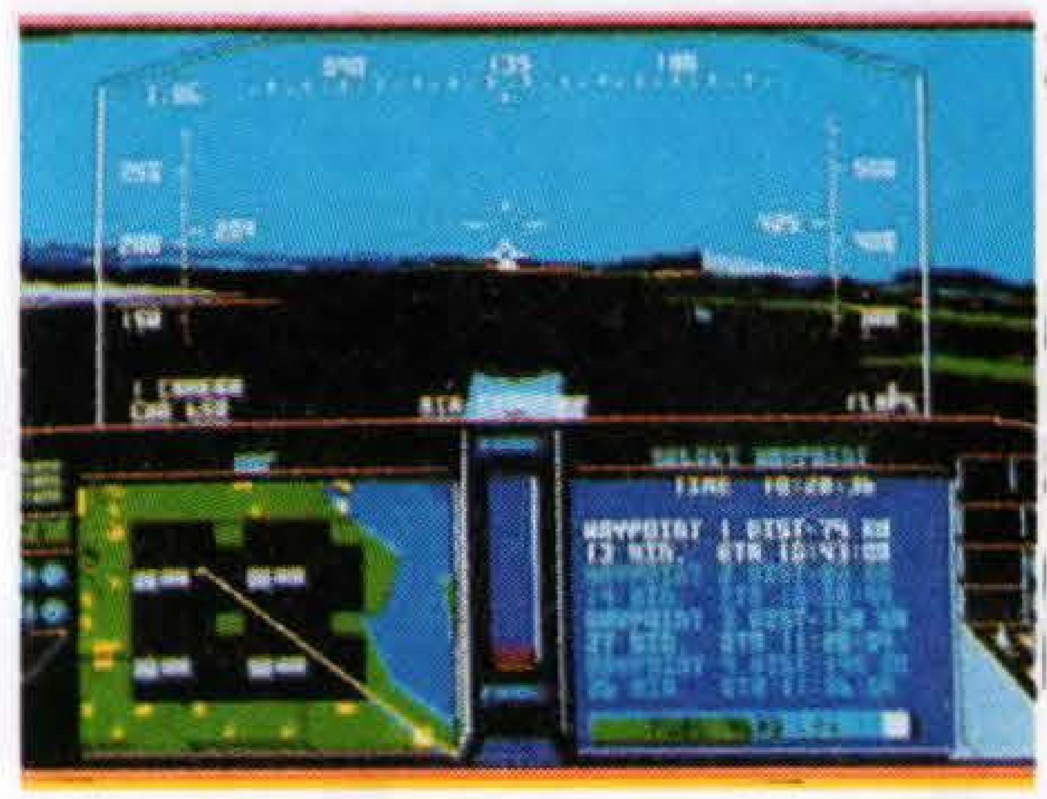
Essendo la strategia sempre più importante per i simulatori di combattimento aereo, l'impiego delle mappe del territorio sorvolate è di importanza vitale. *A 10* e *Fighter Bomber* sono due grandi vincenti in questo campo. Il primo propone una carta a schermo pieno accessibile in ogni momento della simulazione. E' ben disegnata e precisa: posizione del vostro apparecchio, rotta e tipo di rilievo che sorvola. E' un atout utile per condurre a termine le missioni più complesse. Per ciò che concerne Bomber, la mappa a schermo pieno approfitta, ed è il suo maggior pregio, di uno zoom di potenza considerevole. Questo zoom permette inoltre di visualizzare un dettaglio al momento "M" dell'azione e di prevedere un vostro piano di volo. Un solo rimprovero, la rotta seguita non appare sul disegno, salvo con lo zoom al massimo. *Falcon* è molto più povero in materia. Proprio come la cartina fornita con le spiegazioni, quella che appare sullo schermo è minuscola e non serve veramente a stabilire una strategia.
F 19 e *F 15* soffrono dello stesso difetto. Questi due titoli offrono però delle mappe su carta molto chiare e dettagliate. Una pressione sul tasto "pausa" e ci si ritroverà con facilità...

Vedute multiple

Tutti i simulatori attuali devono possedere una moltitudine di vedute, non sempre utilissime secondo noi. A parte la veduta "inseguimento" per il piacere dei sensi e le vedute laterali per reperire l'avversario, il resto non è che sovrappiù! Un software come *A 10* propone tutte queste opzioni di visione, ma non se ne ricava che poco interesse. Ci vorrà l'astuzia di *F 19* per sedurre il giocatore: quest'ultimo gioco è innovativo e propone una veduta missile superba. Questa opzione permette di piazzarsi proprio dietro un missile lanciato e visualizzare con tutta precisione il posizionamento del bersaglio. E' spettacolare e soprattutto originale! Ma nel campo visivo è in fondo *Falcon* che colpisce più forte. Bisogna subito citare la qualità del suo zoom su tutte le vedute esterne. In seguito e soprattutto *Falcon* permette di modificare l'angolo di veduta da una finestra qualsiasi. L'appassionato di belle immagini ne sarà entusiasta!

Pro o contro?

Dopo questo test, riassunto dallo specchietto qui di seguito, restano da valutare i vantaggi e le carenze di ciascuna delle cinque simulazioni.



La mappa di F19 è piccola, troppo piccola

F19 Stealth Fighter seduce soprattutto per la preparazione rigorosa delle missioni ed il resoconto che ne dà a fine partita. Facile da apprendere (scheda per i tocchi tastiera), facile riconoscimento e visualizzazione dei bersagli, originalità dell'opzione Camera, non gli manca che la mappa ingrandita alla Bomber ed un po' più di realismo nell'animazione.

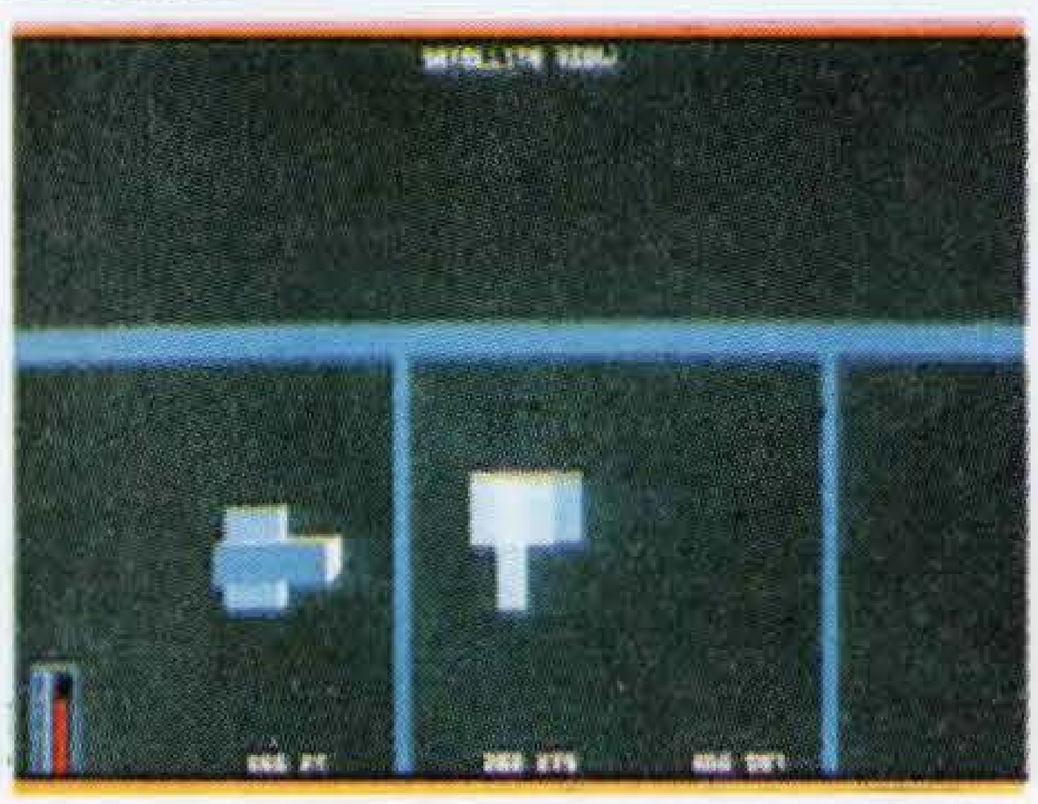
F15 Strike Eagle II è praticamente la copia conforme del suo predecessore. I piloti approfitteranno anche qui della preparazione strategica delle missioni e del buon dosaggio della difficoltà.

Bomber propone meno missioni dei suoi confratelli. In compenso, la preparazione sulla carta con panorama 3D e soprattutto il modulo di creazione di missioni personali è una piccola meraviglia. Una buona grafica, una mappa superba, un programma che conta pochi difetti, a parte l'animazione.

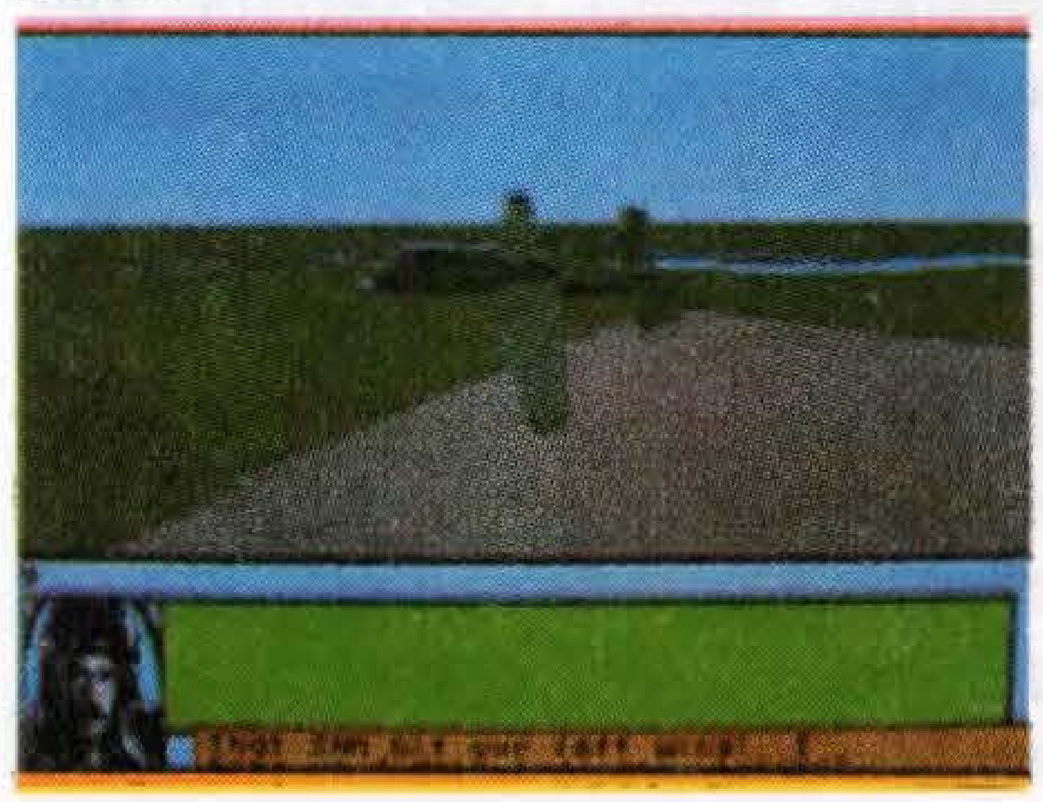
La mappa di A10 è realmente utile e curata

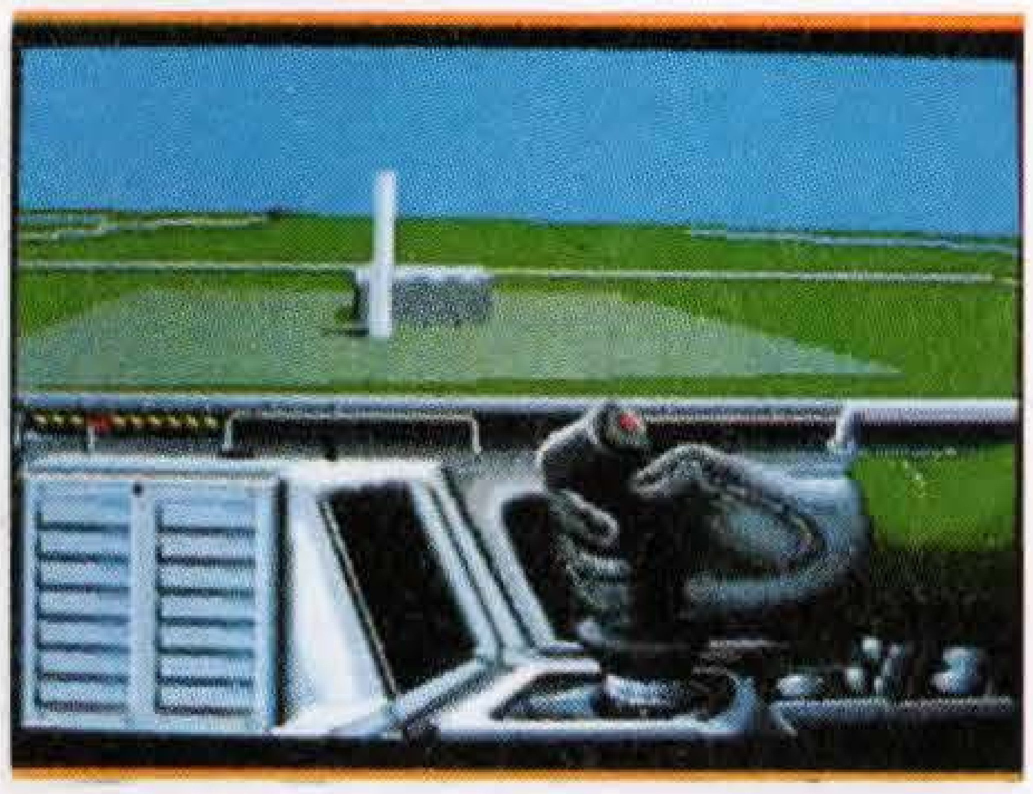


Uno zoom potente per la mappa di Bomber

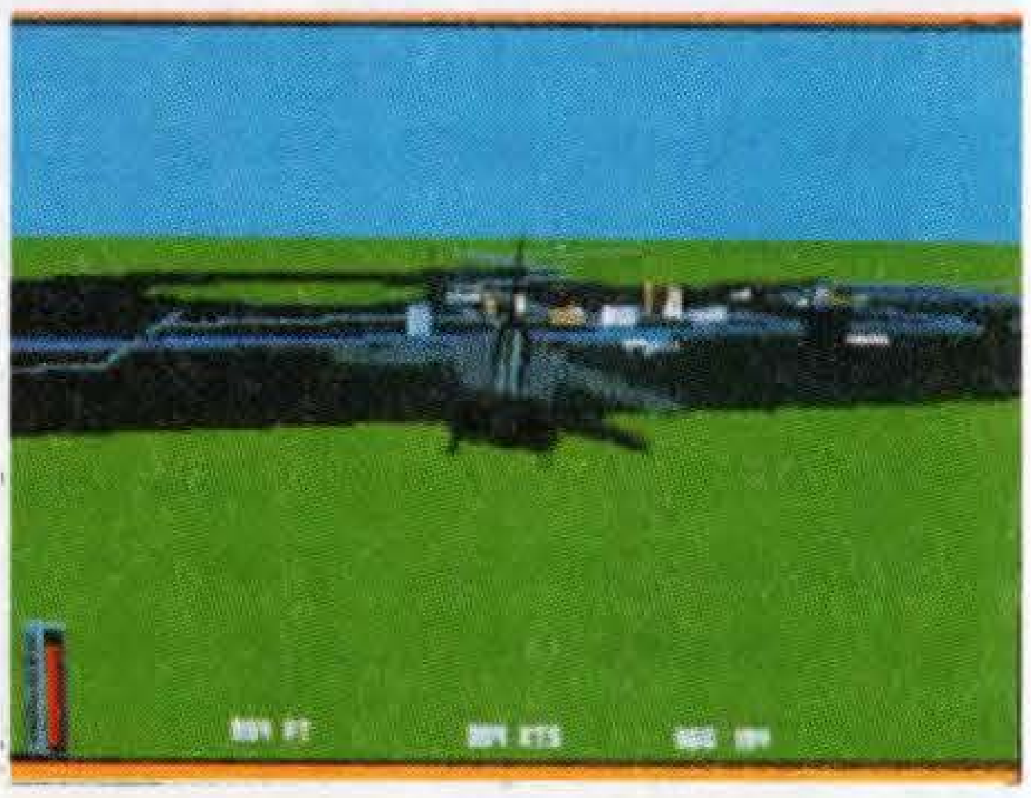


Veduta esterna su A10, commentata...





Falcon (ST) uguaglia i soft PC in VGA

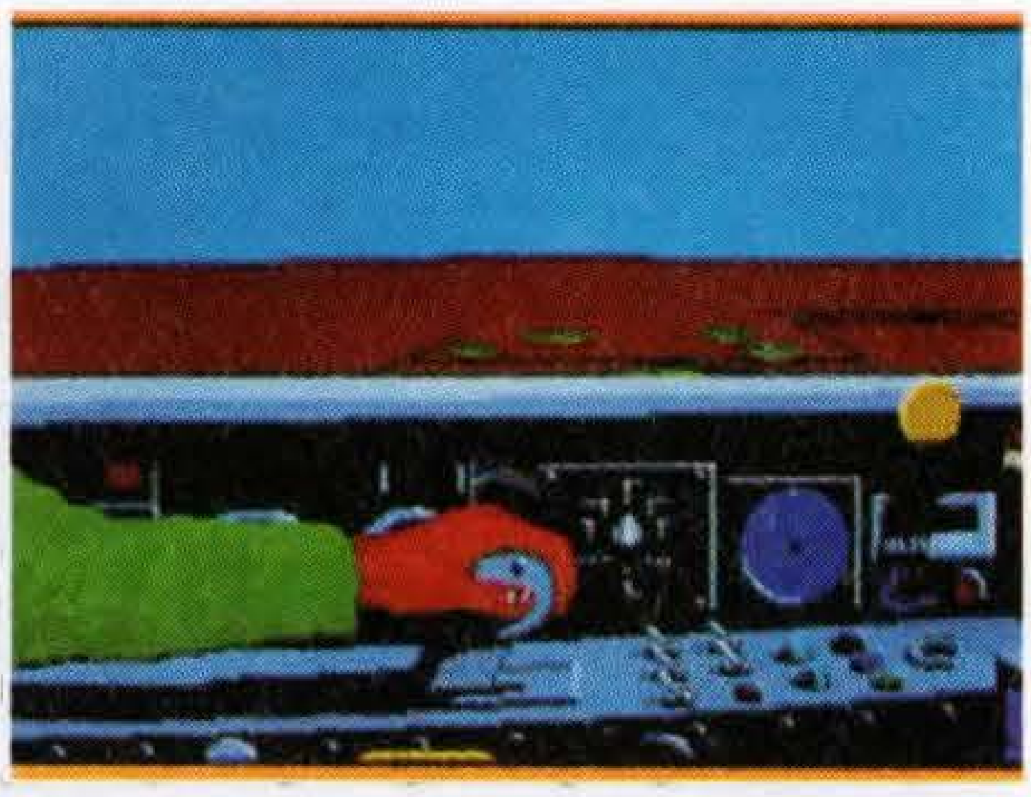


Track visto da Bomber

Falcon è da molto tempo considerato come "IL" simulatore di volo e combattimento aereo, perché? Semplicemente perché è disponibile su 16 bit, contrariamente ai suoi confratelli. Ma se si riconducono alle giuste proporzioni tutti i criteri del test, la palma d'oro non gli spetta poi così facilmente. Il suo approccio è già troppo complesso mntre la preparazione delle missioni è fin troppo ridotta. *Falcon* approfitta felicemente di dischi scenario ormai disponibili.
Rischia tuttavia di essere largamente superato su Amiga o ST dalle prossime creazioni o versioni che saranno presto sul mercato.

A 10 Tank Killer è un soft troppo povero graficamente. Anche se possiede qualche numero (realismo dell'animazione, mappa molto dettagliata, per esempio), non si potranno preferire il suo paesaggio e la sua strategia a quelle di un F19.

Purtroppo non abbiamo potuto includere nel confronto la versione definitiva di F29 *Retaliator* della Ocean che valuteremo su uno dei prossimi numeri.



F15 EGA per la visione laterale

Abbiamo dunque preferito differire il nostro test comparativo concernente questo gioco. Per quanto ne sappiamo di questo game possiamo dire che ha dei vantaggi specialmente nei seguenti punti: un quadro di bordo molto ben disegnato, una scelta missioni che sembra vasta con schermi tecnicamente convincenti. Un prossimo test ci dovrebbe permettere di confrontare quest'ultimo titolo ai simulatori dell'anno 1990. Sono infatti attesi (e con quale impazienza!) *Flight of the Intruder* della Mirrorsoft, un simulatore di elicotteri intitolato *LHX Attack Chopper*, *Falcon +*, una seconda versione migliorata di questa grande hit, un certo *Hawk* della Electronic Arts, un editore che ci delude raramente e *ATP* (per Air Transport Pilot), un soft che vi permetterà finalmente di pilotare ben altro che un jet, ossia un A320! Infine, la società Microprose prevede per i prossimi mesi l'emissione di *F19* su ST e Amiga (povero *Falcon*!), di *F15 Strike Eagle II* per la fine dell'anno e soprattutto di un nuovo simulatore futuristico dal titolo *F23*. E non è tutto! *Gunship 2000* sarebbe già in preparazione, seguito da vicino dal best della simulazione pura, *Flight Simulator IV* ed il suo modulo di pilotaggio, già disponibile negli Stati Uniti e prossimamente da noi. Per maggiori informazioni, non perdete i prossimi dossier!
Mad Max

I simulatori al Guidascope

	F19 Stealth Fighter Micorprose	**F15 Strike Eagle II** Microprose	**Fighter Bomber** Activision	**Falcon** Spectrum H.	**A10 Tank Killer** Dynamix
Presa in mano	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆
Notizie	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Lingua della notizia	Inglese	Francese	Francese	Inglese	Inglese
Scheda tec. tastiera	SI+MAPPE	SI	SI	NO	SI
Ricchezza missione	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Preparazione volo	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Armi	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆
Quadro di bordo	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆	☆
Grafica esterna	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆
Realismo dei movimenti	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	(16b) ☆☆☆☆☆ ☆☆☆	☆☆☆☆
Mappe su carta	SI	SI	NO	NO	NO
Mappa su schermo	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
Vedute multiple	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆
Classifica finale	1°	2°	2°	4°	5°

Console e Computer HI-Tech

Sono pronti in Giappone i computer e le console hi-tech della quinta generazione, ma anche la Amstrad lancia una console e i nuovi CPC464 Plus e CPC6128 Plus funzionanti sia con software tradizionale che con economiche cartucce!

16 milioni di colori!

E' un dovere innanzitutto citare l'F.M. Towns della Fujitsu, il primo personal costruito attorno a un lettore di CD-ROM, che va per la maggiore in Giappone. Dotato di un microprocessore 80386 32 bit, l'F.M. Towns esiste in due modelli che si differenziano per l'estensione della loro RAM (1 e 2 Mb), oltre che per il numero dei disc drive (1 e 2) i quali ospitano dischetti da 3 pollici e mezzo per una capacità totale di 1,2 Mb. La scheda video offre quattro risoluzioni: 640 x 480 con 256 colori su una tavolozza di 16.770.000; 640 x 480 con 16 colori su una tavolozza di 4096 su due schermi; 320 x 240 con 16 colori su una tavolozza di 32768 su due schermi e infine 640 x 400 in 16 colori su una tavolozza di 4096 su due schermi. Quest'ultima risoluzione è ben conosciuta dagli utilizzatori di Amiga perché corrisponde all'alta risoluzione di questa macchina. La RAM video del FM Towns si estende a 512 Kb: considerevole. La fluidità dell'animazione è consentita da una RAM da 128 Kb dedicata interamente agli sprite. A livello audio, l'F.M. Towns si difende piuttosto bene perché dispone di due processori sonori: un PCM che offre un'uscita stereo 8 canali e un FM, sempre stereo, ma su 6 canali. I sampling sono campionati su 8 bit. Siccome il CD-ROM funziona come un lettore di CD audio, è possibile ottenere digitalizzazioni sonore di ottima qualità. Il co-processore matematico 80387 è un optional. La Fujitsu stà preparando la versione europea che è meno elaborata e che sarà proposta, speriamo, ad un prezzo più accessibile di quanto non lo sia in Giappone. Nessuna data di commercializzazione ufficiale può tuttavia essere anticipata, non riuscendo Fujitsu a soddisfare per ora la domanda giapponese. Sembra che siano già disponibili parecchi giochi, fra cui *R-Type*, *Afterburner*, *Space Harrier*. In Francia, la Infogrames sta acquistando lo sviluppo di *Drakken*: 68 colori con sfumature, una velocità di spostamento in 3D fenomenale e soprattutto l'esposizione parlata di tutti i testi esposti sullo schermo (400 Mb di suoni)! Quanto al gioco della Titus, *Titan*, sarebbe già in vendita in Giappone.



Le candeline costano più care della torta!

Che dire allora del prezzo del software studiato, sempre nell'impero del Sol Levante, della nuova console SNK NEO-GEO! E' vero però anche che il tutto è in proporzione in quanto la capacità di queste cartucce è di 40 Mb e le loro dimensioni non superano 20 cm per 15! Non è una cartuccia per ragazzini! In effetti, quando si pensa che un gran numero di giochi NEC su Sega (in 16 bit) hanno una qualità già molto vicina all'arcade, non si osa nemmeno immaginare il livello delle cartucce SNK... Infatti la firma giapponese sta per lanciare la nuova gamma di macchine arcade battezzata NEO-GEO che proporrà gli stessi giochi delle vecchie console in nuova veste. Potrete finalmente aprire quella sala giochi clandestina che sognate da tanto... Abbasso il caffè dell'angolo! Due i microprocessori: un 68000 assistito dal buon Z80. Le menti della SNK prevedono, nonostante il prezzo, di vendere nel primo anno 300000 console e oltre un milione di cartucce!

Il trittico dell'Amstrad

Nella partita tra home computer, Amstrad schiera un attacco a tre punte!

La nota Casa inglese ha presentato, presso il C.N.I.T. di Parigi di cui Videogiochi è stata ospite, tre prodotti di concezione altamente innovativa, destinati sicuramente a rivoluzionare le attuali posizioni del mercato europeo del home computer: AMSTRAD GX 4000, AMSTRAD 464 Plus e AMSTRAD 6128 Plus.
"Amstrad è entrata nel mercato home nell'aprile '84..." ha commentato Malcom Miller, direttore marketing e vendite del gruppo Amstrad "...con il CPC 464; da quella data ha venduto 2500000 CPC, conquistando una quota significativa di mercato in tutti i più importanti Paesi europei. Un mercato che, negli ultimi anni, si è scisso in tre precisi sottomercati: console per videogiochi, computer entry-level e macchine a 16 bit nella fascia di prezzo più alta".
La nuova gamma Amstrad Plus presenta un attacco multiplo all'intero mercato europeo dei computer-videogiochi. Il progetto e le caratteristiche delle tre nuove macchine sono il risultato di una strategia accurata che è stata finalizzata consultando le principali software house (tra cui Ocean) nel settore videogame: è la prima volta che un produttore di hardware lo fa!
In questo attacco, Amstrad non ha trascurato un altro fattore importante dato dall'enorme schiera di fedelissimi del CPC, consumatori che negli ultimi sei anni hanno investito tantissimo in software.
Nel progettare l'hardware si è tenuto conto di tutti i programmi già in circolazione e, in più, si è messa a disposizione l'ultima, fantastica generazione di videogames su cartuccia ROM. Le nuove macchine incorporano, infatti, slot dedicati ai diversi tipi di cartucce. Con il 464 Plus e il 6128 Plus si possono quindi continuare ad usare i giochi che già si possiedono oppure entrare alla grande nel nuovo mondo dei videogames con cartuccia ROM.
Per chi invece non desideri altro che le cartucce ROM, c'è la nuova console GX4000!
In attesa di vedere più in dettaglio tutto quanto nell'articolo che stiamo preparando e che presenteremo sul prossimo numero, diamo un'occhiata alle caratteristiche principali delle tre macchine.

AMSTRAD GX4000

E' la console per videogiochi che entra nel mercato attualmente dominato da Sega e Nintendo. Include un alimentatore, due paddles e la cartuccia col game Burnin' Rubber

AMSTRAD 464 PLUS

Computer con lettore di cassette incorporato e console per videogiochi. Fornito con la cartuccia di cui sopra e con monitor monocromatico o a colori.

AMSTRAD 6128 PLUS

Indirizzato alla fascia superiore del mercato occupata da Amiga 500. Comprende le caratteristiche dei due apparecchi sopra citati e prevede un disc drive da 3" e mezzo. Prestazioni elevate ad un prezzo attraente.

A.C.



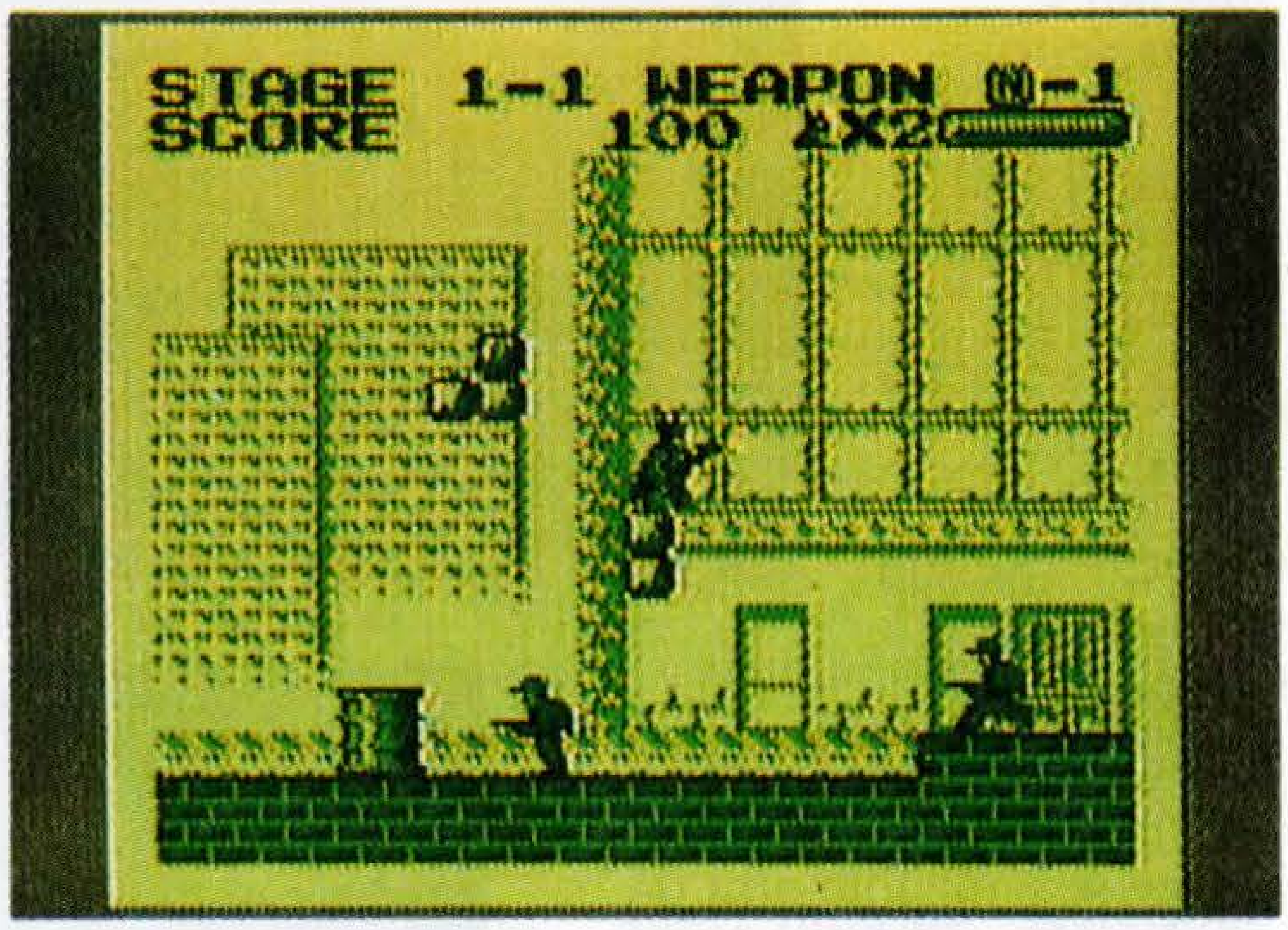
Game Boy: titoli in arrivo

Le portatili si stanno facendo largo sul nostro mercato e lo scopo di questo articolo è quello di presentare le nuove cartucce Game Boy, la console portatile della Nintendo.

by MARSHAL M. ROSENTHAL

Oltre 30 compagnie producono schede per il Game Boy, con un sempre maggior numero di licenze concesse ogni volta che ci guardiamo intorno. E noi stiamo giusto vedendo molti giochi Nintendo che sono stati trasferiti; ci sono nuovi giochi di ottima marca o versioni prese da sistemi non ancora utilizzabili in NES. Essendo grande la richiesta di super eroi, prendiamo un titolo ancora caldo della Sunsoft: *Batman*. Sì, è basato sul film, con il protagonista graziosamente animato mentre corre, salta, si apre la strada tra un'orda di cattivi soggetti, all'inseguimento del Joker. Molta animazione, combinata con opzioni "piattaforma", potete saltare di fianco evitando i pericoli, in special modo quando il Joker è armato. Procedendo nel gioco e raggiungendo livelli sempre più alti, diventa sempre più difficile sopravvivere.

La LJN (ora parte dell'Acclaim) lascia una traccia su questo piccolo vecchio tessitore di tele, *The Amazing Spiderman*. Mary Jane è stata rapita e tocca a Spidey salvarla, il che significa aver a che fare con cattivi soggetti armati di fucili e bastoni, mattoni che cadono, sudici topi e criminali vari. Ogni livello (in scrolling verticale piuttosto che orizzontale) ha un supercriminale alla fine. Che sia una passeggiata per le strade del centro di New York per incontrare Mysterio o una battaglia sul metro in movimento con lo Scorpione, non è comunque un picnic! Ma Spidey non è certamente un imbranato. Oltre alla forza dei calci e dei pugni, egli può sparare ragnatele sui suoi nemici e attaccarsi per aria a qualunque oggetto in modo da sfuggire al nemico oppure semplicemente per viaggiare più rapidamente, almeno finchè la sua ragnatela riesce a resistere.



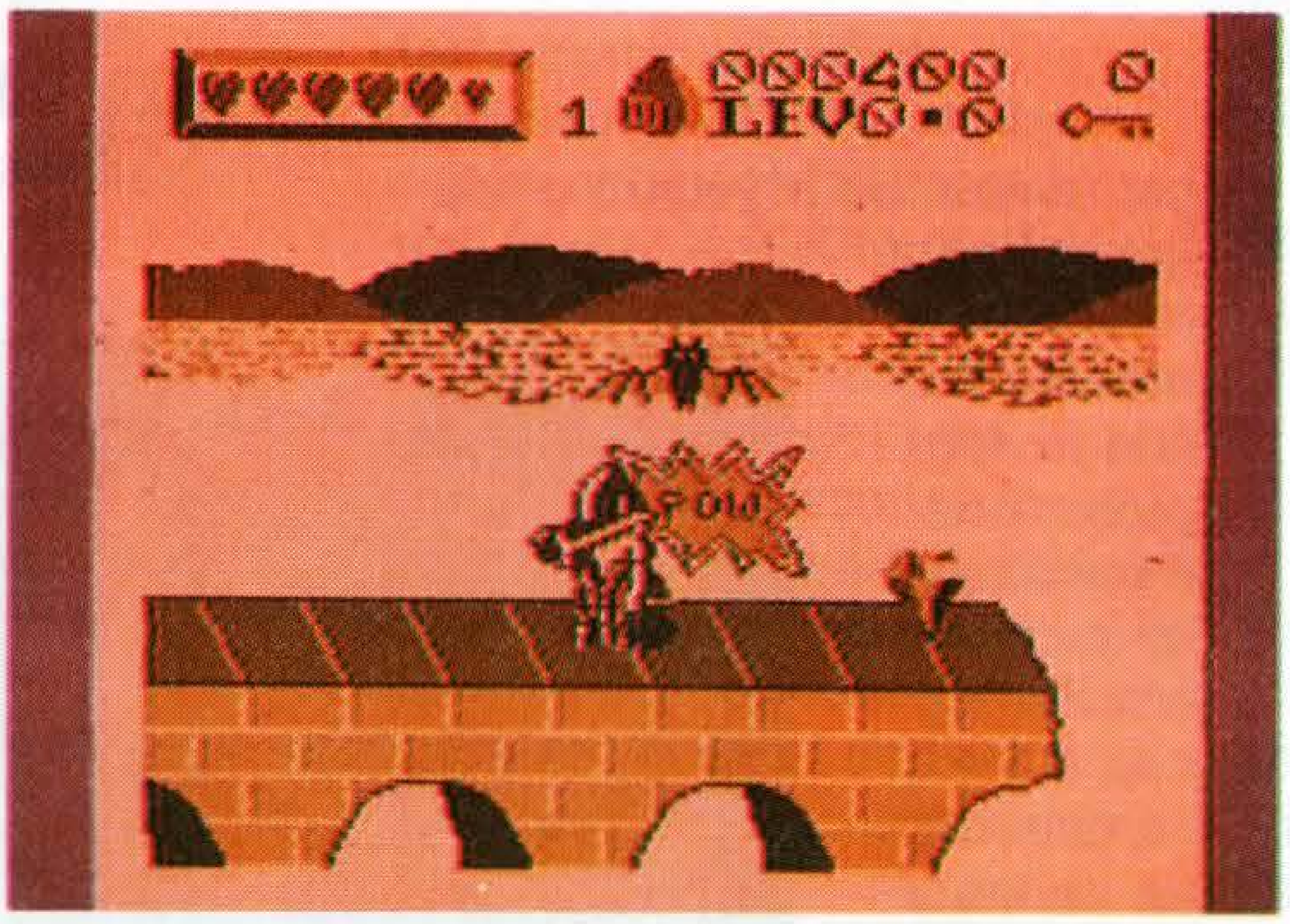
In *Mousetrap Hotel* di Milton Bradley voi dovete aiutare Maxie Mouse ad arrivare dalle cantine alla sua confortevole tana nell'attico. Naturalmente, ci sono non pochi ostacoli lungo il percorso, sotto forma di gattacci ben addestrati, cascate di biancheria ed aspirapolvere impazziti. Ogni stanza ha le sue trappole, ma il mangiare formaggio muterà la coda del nostro eroe in strumenti utili che potrà usare per evitare la catastrofe.

Gli amanti dell'adventure/azione potranno trovare grande soddisfazione in *Double Dragon* della Tradewest, pieno di una divertente violenza che tutti abbiamo imparato a gustare. E' basato sui giochi "maggiori" già usciti e dotati di controllo con sistema sistema pulsante/joypad). Uno schermo dopo l'altro di guai da superare con la tecnica delle arti marziali, per non parlare di nunchakas, stelle da lancio, bombe e altre armi "trovate". Il gioco perfetto con cui divertirsi mentre si viaggia nella metropolitana di New York.

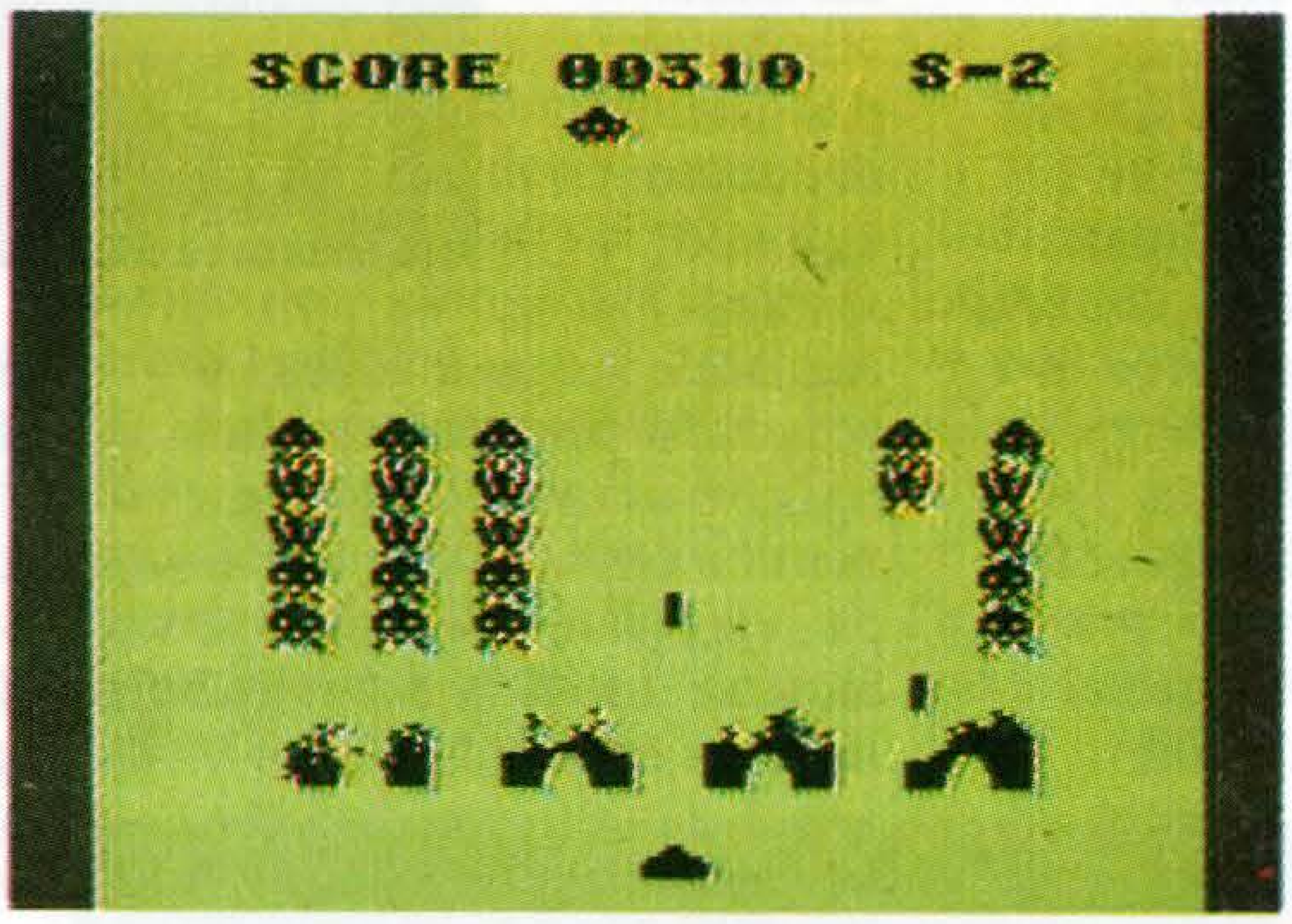
Castlevania della Konami. L'avventura porterà la vostra spada attraverso ambienti pericolosi, seminando la distruzione davanti a voi. Una ricerca in mezzo a sale di tortura e cripte all'inseguimento del diabolico Conte Dracula. Trovate cuori, croci e cristalli segreti mentre affrontate demoni ultraterreni come She Worn. I personaggi sono grandi e gustosi, è d'importanza vitale imparare bene ad usare la Frusta

Mistica e gli sfondi sono tanto grandiosi quanto pericolosi.

In Wizards & Warriors X: *Fortress of Fear* (Acclaim) voi dovete far uscire il valoroso cavaliere Kuros dalle rovine di un castello pieno di pipistrelli mortali, frecce semoventi ed altrettanto mortali e misteriose casse di tesori. Aiutatelo ad aprirsi la strada tra viscidi serpenti ed a saltare sopra i baratri mentre insegue il diabolico stregone Malkil. Lungo il cammino ci sono passaggi segreti da scoprire e incantesimi da pronunciare. L'ampio scenario ne fa un gioco in cui è facile perdersi ed i tocchi di raffinatezza includono un "POW" sullo schermo quando la spada colpisce un nemico e un eroe che appare sconcertato quando è caduto sul suo posteriore dopo essersi lanciato da un'altezza troppo elevata.



E riguardo agli shoot'em-up? Che ne dite dell'antenato di tutti: *Space Invaders* (Taito). Fuori gioco per parecchio tempo, ma ecco il ritorno di questi combattivi, crudeli e duri alieni. Piovono da dischi volanti, vanno da destra a sinistra, accelerano, tentano di far saltare in aria il vostro cannone mentre voi vi cacciate dietro i bunker e poi tornate a far fuoco. Stavolta è anche più di una sfida poiché tutto è così piccolo...



Crazy Castle della Kemo-Seka vede il nostro eroe, Bugs Bunny, al salvataggio di Honey Bunny, intrappolata da Daffy Duck, Yosemite Sam, Silvestro e Wile Coyote. Saltate da una sala spettrale all'altra, precipitatevi su scale scricchiolanti e scendete lungo condotti scivolosi. Afferrate cassette da carico e lanciate secchi d'acqua quando i "ragazzi" si avvicinano troppo. E non dimenticate di prendere le carote lungo il percorso in questo gioco di 58 livelli.

Pipe Dream della Bullet Proof Software vi impegnerà a costruire il più lungo oleodotto possibile, cercando di rimanere parecchi passi avanti alla corrente di Flooz, un mortale fluido chimico per pulire le fogne che sta facendo del suo meglio per creare una rovinosa inondazione. I pezzi di tubo di varia lunghezza compaiono a caso e devono essere rapidamente piazzati nella loro posizione. A condizione di stare davanti alla corrente, il round termina una volta che il contatore rileva che si è raggiunto il numero di pezzi di tubo richiesti. Poi si passa al successivo, e più difficile, livello.

E' tempo di fare esercizio di lancio, mentre percorrete le strade di *Paperboy* della Mindscape. Si può trovare qui tutta l'azione dell'arcade, mentre vi sforzate di effettuare le consegne, minacciati da clienti arrabbiati, automobili, cani feroci e altro ancora. Oppure si torna ai giorni del salto dalle piattaforme, come in *Miner 2049*, e la classica carriola approda al Game Boy. Lanciarsi, saltare e respingere gli odiosi alieni mentre raccogliete oro e punti è tutto ciò che conta in questo caso.
Per Game Boy c'è qualcosa di più dell'interesse: una quantità di giochi! Con tante case editrici che lavorano per fornirci il meglio c'è il piccolo dubbio che il GB stia per diventare il gigante del gruppo. E ci regalerà moltissimo divertimento.

Biografia dell'autore:
Marshal M. Rosenthal è un fotografo/scrittore conosciuto a livello internazionale, i cui lavori vengono pubblicati nel mondo intero. La sua unica paura conosciuta: una mancanza di cellule "AA".
Photo/Mashal M. Rosenthal NYC

AMIGA 3000

Amiga 3000 è stato presentato dalla Commodore in anteprima mondiale al SICOB Europa. Esso rivela caratteristiche impressionanti, degne di un supermicro 32 bit della quinta generazione.



Amiga 3000 dovrebbe conquistare i grossi consumatori avidi di memoria molto avanzata e di velocità di risposta: comporta infatti un processore Motorola 68030 cadenzato a 25 MHz, assistito dal suo fedele complice forte in matematica, il 68882 con la stessa frequenza. Questo per il modello alto della gamma, perché una versione con la coppia 68030/68881 da 16 MHz sarà predisposta.
Evidentemente meno cara, questa configurazione non potrà tuttavia evolvere verso il modello 25 MHz. Sul piano della velocità, il 3000 è da due a tre volte più rapido del modello 2500, che utilizza un 68020 e un 68881 da 14,3 MHz.

UN MEGA-AMIGA!

L'aspetto esteriore è molto cambiato rispetto al 2000: l'insieme si presenta più compatto e più estetico ed è stato fatto un serio sforzo per migliorare l'ergonomia. In effetti, le prese joystick e mouse, difficili da raggiungere sul 2000, sono ora collocate sul lato destro. Il pulsante d'alimentazione si trova sul davanti dell'apparecchio, mentre la tastiera approfitta d'un leggero "lifting" che le dà un look più moderno. Il lettore di dischetti 3" 1/2 nel formato 880 Kb è situato in posizione centrale, ma è possibile piazzarne due sempre davanti.
I connettori esterni conosciuti (prese di serie, parallele, video RGB, lettore di dischetti esterni, uscita audio stereo) celano parecchie novità. Esiste d'ora in poi un connettore "Video VGA", che emette un segnale a 31,5 KHz e permette di avere una risoluzione non interallacciata di 640 x 480 punti in 4 colori, ma unicamente su monitor multisincrono. D'altra parte, un Flicker Fixer integrato funziona di serie sulla macchina. Sarà dunque possibile, sempre con un buon monitor (il 1081 e le diverse versioni dei 1084 non seguiranno), avere tutte le risoluzioni Amiga in modo non interallacciato. Altro vantaggio, questo Flicker Fixer è compatibile con i modi video Overscan.
L'Amiga 3000 possiede anche un connettore esterno collegato direttamente al controllore SCSI integrato alla schedamadre. E' possibile collocare due dischi rigidi 3" 1/2 in interno, ad esempio i 40 Mb e 100 Mb Quantum (19 secondi di tempo d'accesso). Il trasferimento dati avviene in 32 bit, il che migliora molto il confort di lavoro su grossi schedari.

2 MB DI CHIP RAM

L'Amiga è altrettanto celebre per i suoi coprocessori: Agnus, Denise e Paula ci sono sempre, in versione ECS. Paula non è cambiato, ma Agnus è ormai capace di inviare 2Mb di Chip

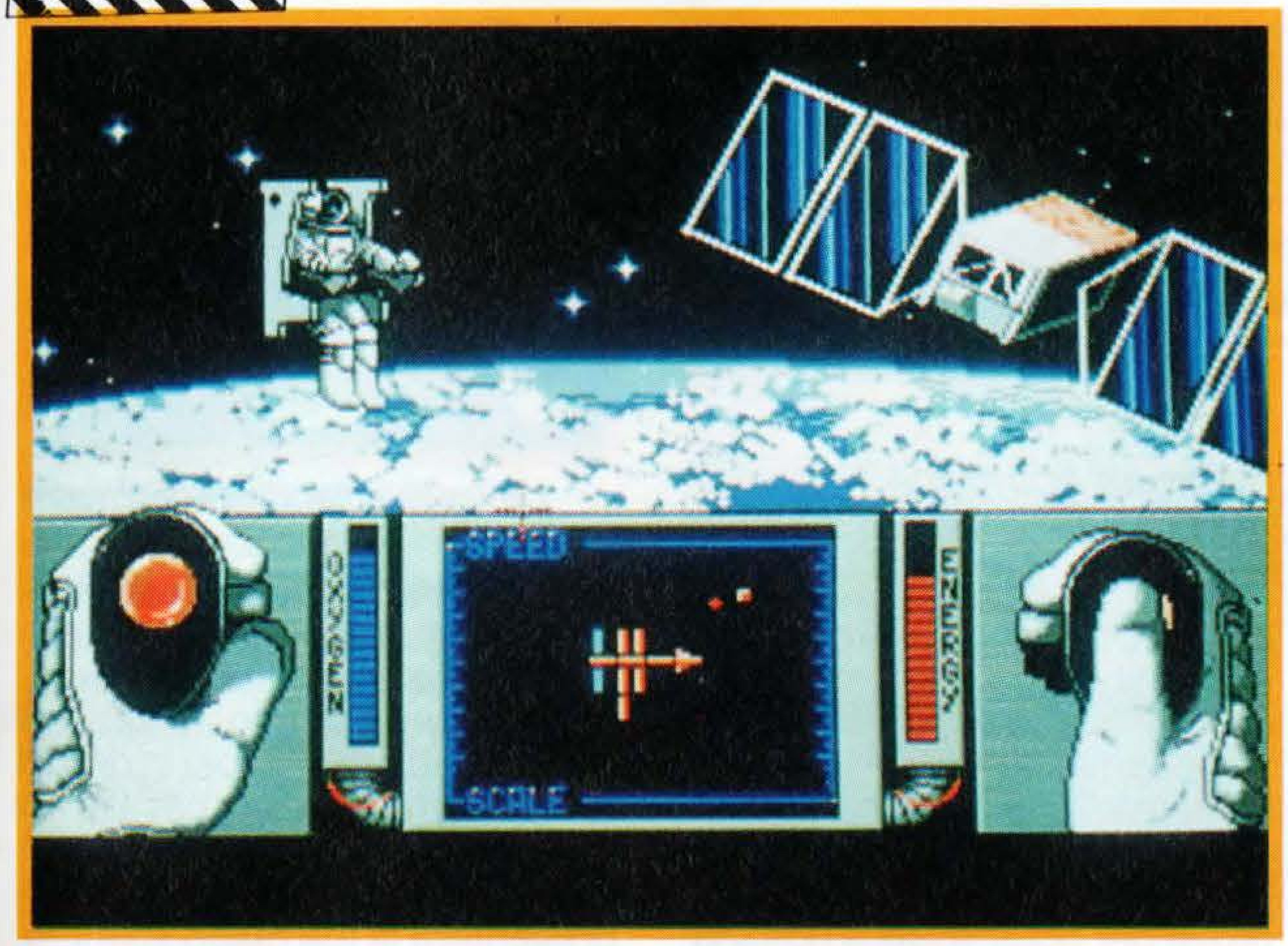


RAM contro 1 per i Fat Agnus attuali. Super Denise può esporre nuove risoluzioni. A parte il modo Productivity 640 x 480 che abbiamo già citato, esiste un modo Super Hires di 1280 punti orizzontali in 4 colori fra 64, compatibile con i monitor media risoluzione 1081 e 1084. A fianco di questi tre circuiti, altre cinque componenti, rispondenti ai nomi di Amber, Fat Gary, Fat Buster, SDAC e Ramsey, gestiscono rispettivamente il Flicker Fixer, il collegamento fra i diversi processori e la RAM, il bus 32 bit, il controllore SCSI e la gestione della Fast RAM. La dimensione della memoria viva è uno dei principali vantaggi in rapporto al 2000: 16 Mb di Fast RAM e 2Mb di Chip RAM saranno installabili direttamente sulla scheda-madre, e anche molto di più, grazie ai connettori di espansione... I quattro connettori interni a 32 bit, restano compatibili con le vecchie schede di espansione per il 2000, specialmente XT e AT, supportando nuovi prodotti più efficienti... Un nuovo connettore CPV permetterà di installare in futuro nuovi processori, o buchi di memoria di massa, per trasformare la macchina in una vera stazione operativa. Tutte queste integrazioni fanno di Amiga 3000 un computer rapido e moderno, pur conservando il carattere evolutivo della famiglia Amiga. Con lui arriverà la versione 2.0 del sistema operativo Amiga/Dos, del Workbench e del Kickstart. Il sistema 2.0, che sarà anche disponibile per gli Amiga 2000 attuali, apporta miglioramenti enormi in tutti i settori.

INTEGRAZIONE RIUSCITA

Il linguaggio ARExx, che permette di far comunicare differenti software fra loro in modo automatizzato, sarà integrato al 2.0. Nuovi font di caratteri proporzionali saranno connesse col Workbench ed il suo aspetto grafico ne gioverà. La selezione di numerose icone è più facile, come sul Macintosh, e si può eseguire un ordine CLI partendo dal Workbench. Quest'ultimo non è d'altronde più uno schermo a parte intero, ma una finestra che si può chiudere, spostare o ridimensionare a piacere. Un guadagno di rapidità apprezzabile deriva dall'insieme delle operazioni. L'utilizzatore ha, in generale, molto più controllo sul suo spazio operativo. Il supporto sul Fast File System in ROM permette d'utilizzarlo con i dischetti, ma restando compatibile col vecchio sistema.

Sarà inoltre integrato al 2.0 il supporto dell'Enhanced Chip Set, come quello del monitor A2024 monocromatica CAD. In più delle nuove risoluzioni (vedere sopra), l'ECS apporta anche altri vantaggi: il blitter può, ad esempio, inviare blocchi rettangolari di 32768 x 32768 pixel e Super Denise supporta quattro nuove funzioni di tipo Genlock. L'Amiga/Dos trova così una nuova giovinezza. Numerosi comandi CLI sono stati reinseriti in C e migliorati in rapporto alle vecchie versioni BCPL. Fra l'altro, la DOS-Library è stata profondamente modificata. La Shell diventa più potente, col supporto integrato ARExx, di nuovi comandi, di taglia/incolla, ecc. Altra notizia molto importante, il sistema autore Amiga/Vision, che permette la programmazione per mezzo di icone, sarà fornito di serie su tutti gli Amiga 3000, dimostrando le capacità multimedia eccezionali della macchina, in un'epoca in cui alcuni "grandi" vogliono dare l'impressione che questo concetto innovativo sia di loro invenzione. E' disponibile anche Amiga/Vision per A2000 e A500 con 1 Mb. Il trio Amiga 3000/ System 2.0/ Amiga Vision costituisce dunque una profonda evoluzione di Amiga. Amiga 2000 attuale potrà beneficiare delle migliorie del nuovo sistema, ma Amiga 3000 apporta in più una potenza in termini di invio memoria che nessun 2000 potrà mai uguagliare. La linea Amiga dimostra in ogni caso il suo dinamismo tecnico e la sua capacità evolutiva, come testimoniano gli aggiornamenti regolari del sistema di sviluppo per i possessori di vecchi modelli. *A.C.*



Siete pronti ad affrontare una "passeggiata" nello spazio?

Murder in Space

AMIGA - ST - PC E COMPATIBILI

Infogrames
Anno 2005. Vi trovate a bordo di una stazione spaziale in orbita. Tutto è stato programmato meticolosamente perché la missione GW-003 possa avere successo... Comunque, un omicidio accadrà, eccitando l'intero staff e mettento in allarme le autorità del "Pegasus Space Consortium". Ora è arrivato il vostro turno per cercare di venire a capo del mistero e salvare le vite degli otto membri della crociera spaziale. A bordo la tensione sta crescendo e l'atmosfera comincia a diventare irrespirabile. Dovete agire velocemente per evitare il peggio. Il conto alla rovescia è cominciato...

Bertrand Brocard e il team della Hitech Productions hanno dimostrato una volta di più, di essere dei perfetti maestri del crimine.

Elaborato su di un solido scenario e sviluppato con la logica del cinema, Murder in Space prevede i dialoghi animati ed è composto di superbe simulazioni: pilotaggio manuale della stazione, abbandono della stazione mediante MMU, esperienze biologhiche ed astronomiche. I decori sono una fedele riporduzione dei progetti delle stazioni spaziali orbitanti.

I dettagli sono realistici e il suono rende perfettamente l'atmosfera di bordo. Bertrand Brocard non ha esitato ad appellare i più eminenti specialisti delle tecniche aereospaziali per la sua ricerca allo scopo di ricostruire le condizioni di vita nello spazio. Il computer di bordo e i contatti video con la Terra assicurano al giocatore le logistiche necessarie per portare a buon termine l'investigazione. La base è costituita da otto moduli ed esplorerete la stazione scivolando da uno all'altro.

Team Yankee

AMIGA - ST - PC - C64 - SPECTRUM - CPC

La Empire ha acquisito l'esclusiva dei diritti d'autore per la versione del gioco ispirato al libro "Team Yankee , Attacco in Profondità" (edito da Rizzoli), che ha venduto oltre un milione di copie.

Empire
La versione su computer verrà curata dalla Oxford Digital dallo stesso team che ha prodotto "Hunt For Red October" per Grandslam e Datasoft.

Il gioco comprenderà una combinazione di strategia classica da wargame e di battaglie di carrarmati in prima persona.

L'elemento strategico è la presenza di una mappa della zona di combattimento e di una panoramica gestito con un semplice sistema di icone. La simulazione della battaglia comprende una prospettiva 3D del campo di battaglia con colline e pianure, foreste e soprattutto, carrarmati nemici, veicoli d'assalto ed aerei. Disponibile mentre leggete per Amiga, Atari ST, PC, C64, Spectrum ed CPC.

A.C.

Una buona grafica per un buon game

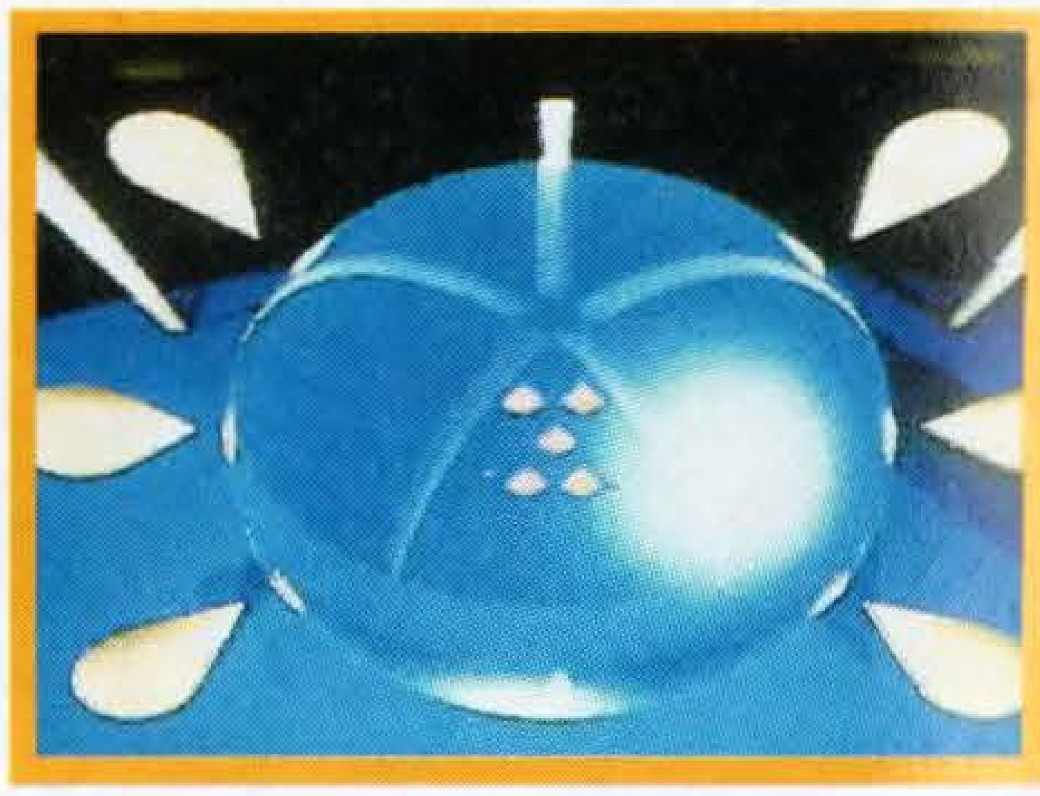


Usate bene i mezzi a disposizione



Anteprima

Knight of the Crystallion



Un'unica, splendida schermata!

AMIGA

Siete pronti ad affrontare una missione spirituale? Tante prove vi aspettano e i guardiani dello Tsimit non scherzano...

US Gold

Molti anni fa una bestia tremenda chiamata Orodrid emerse dai mari del nostro giovane pianeta. Aveva la forma di una serpente dalle dimensioni enormi e, nei secoli successivi, il suo scheletro diventò il rifugio di una civiltà nomade che prese appunto il suo nome. Questa civiltà si sviluppò basandosi su un sistema di commercio interno fra le varie famiglie. Il teschio del serpente fu scelto come dimora della classe clericale, i guardiani dello Tsimit, e considerato il fulcro della cultura di Orodrid. Tu, nato nella famiglia Ardeni, vuoi diventarne il capo e contribuire così alla guida della città; ma prima devi superare alcune prove per poter essere nominato Cavaliere del Cristallo.
Il segreto del Tsimit è alla tua portata, infatti, le cellule cerebrali del serpente non morirono insieme a lui, ma si fossilizzarono assumendo la forma di limpidi cristalli. Il tuo compito è appunto quello di raccogliere questi cristalli gelosamente custoditi nei quattro veli dello Tsimit, stabilire un contatto telepatico con essi ed essere così in grado di trasformarli in un cavallo di cristallo, una creautura bellissima, forte ed intelligente che rappresenterà la tua guida spirituale. Ma solamente dimostrandoti una persona dal grande potere mentale e di grande saggezza potrai assimilare lo spirito di questi cristalli e sedere nel consiglio di Orodroid!

M.B.

Dragon Strike

PC

Il primo reale simulatore di combattimento con i draghi vi darà la possibilità di lottare contro i terribili draghi di Krynn.



La nuova concezione del gioco non ha influito sulla qualità della grafica!

SSI

Il soft è stato sviluppato nelle versioni EGA, CGA, VGA e MCGA (256 colori) ed ha allegato un manuale in cui viene narrata un'originale leggenda dell'autore James Ward.
La lotta dei guerrieri della lancia è cominciata! Siete ormai rimasti l'unica speranza di vittoria dopo che tanti altri hanno provato uscendo sconfitti dalla lotta. Da bravi cavalieri Solannic dovrete cavalcare in un'area di combattimento sul dorso del vostro fedele compagno: un buon, drago di Krynn. Mentre progredite attraverso i tre diversi ordini di cavalieri guadagnerete sempre più potenza che vi sarà indispensabile per portare a buon fine le venti differenti missioni che vi vengono proposte. Combatterete i draghi nemici così come draghi alati a due zampe, navi nemiche, arcieri e fortezze volanti in una lotta senza esclusione di colpi che "deve" assolutamente vedervi trionfare.
Ma il tempo è agli sgoccioli e il diavolo vi sta aspettando. E' ora di partire miei prodi e di tornare, possibilmente, vincitori!

A.C.

Dragon's Kingdom

AMIGA - C64

Per la realizzazione di questo gioco si è voluta seguire un'unica filosofia: l'arcadeologia, rispettata fedelmente dai programmatori di Dragon's Kingdom, ha permesso di realizzare un videogame con la stessa giocabilità dei coin-op.



Splendida schermata e sicuramente... splendido gioco!

Genias

In una ambientazione medioevale si snoda l'azione di questo fantasy platform-game tra creature ostili e situazioni determinate da magie ed incantesimi. Nella versione Amiga il gioco avrà 256 colori contemporaneamente sullo schermo e vari livelli di scroll multidirezionale parallattico. Le colonne sonore saranno circa una decina, una per ogni livello, e altre a seconda della situazione di gioco. Per comporre tutte le musiche ci sono voluti più di 6 mesi campionando 128 "strumenti" musicali differenti. Il codice occuperà circa 300 Kbyte mentre la musica altri 600 Kbyte. Il programma sarà trasparente all'utente per cui man mano che si procede nel gioco, senza interruzioni, il computer provvederà a caricare grafica e musica. A questo programma, stanno attualmente lavorando 2 programmatori, 4 grafici (ciascuno di essi specializzato in background statici, animazioni o altro) ed 1 musicista. Le versioni Commodore 64 ed Amiga dovrebbero essere disponibili mentre leggete queste righe.

I Play 3D Soccer

AMIGA - ST - PC - C64

Simulmondo ha generato il suo capolavoro: I Play 3D Soccer.

Siete pronti a vincere la Coppa dei Campioni?



Occhio al rinvio...



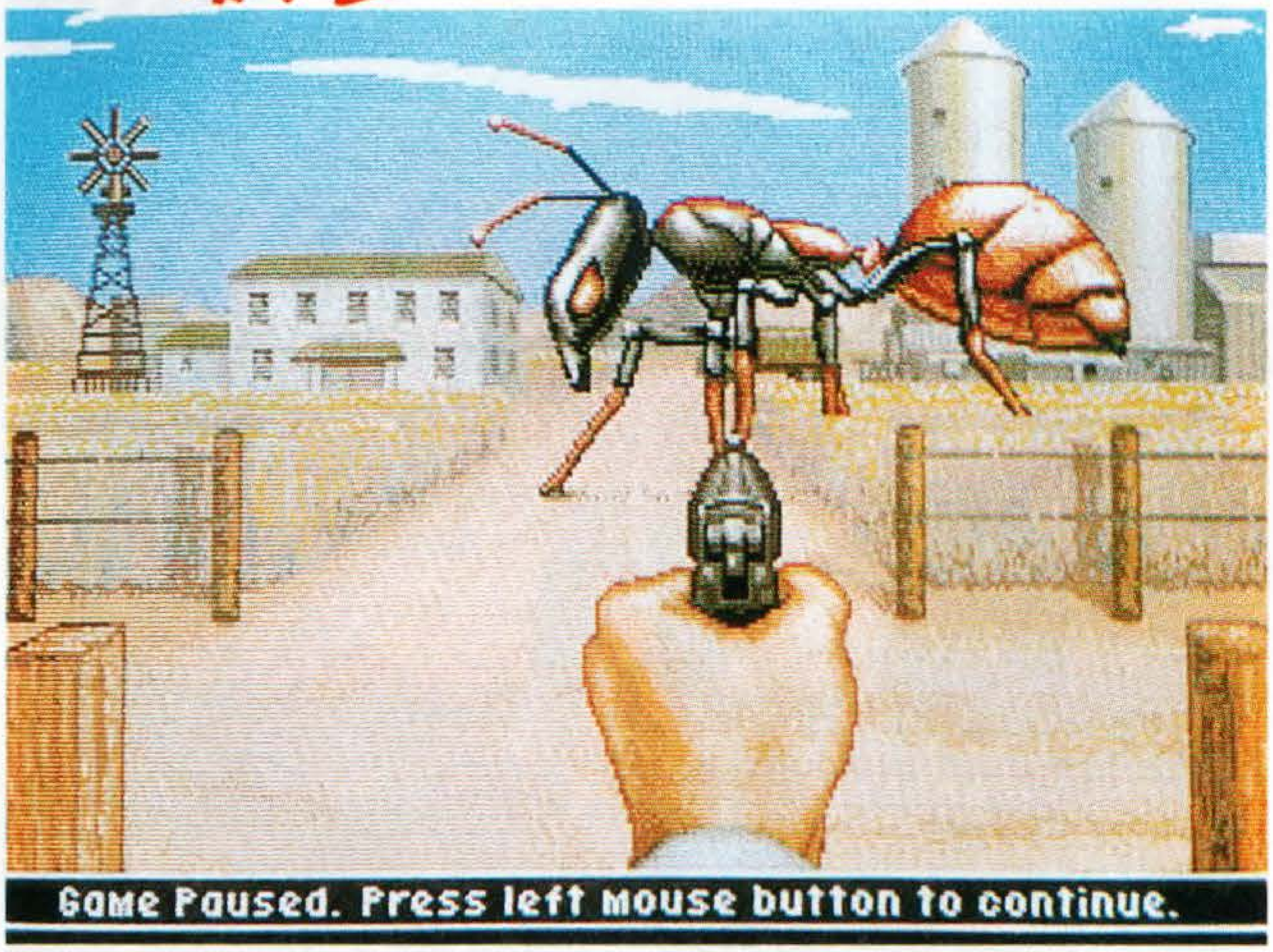
Simulmondo

Costato due anni di lavorazione, creato da un team composto da 9 persone, animato con più di 2000 fotogrammi, programmato con una nuova tecnologia capace di gestire grafica e animazioni tridimensionali in tempo reale con la fantastica frequenza di 25 frames al secondo, I Play 3D Soccer è il primo vero simulatore di calcio in commercio.

Immaginato per replicare la Coppa dei Campioni, I Play 3D Soccer comprende un range di 64 diversi clubs europei, tutti utilizzabili dai giocatori. La prospettiva soggettiva visualizza con grandissimo realismo la corsa e il dribbling; il passaggio e il tiro in porta; i calci di punizione e i calci di rigore; i colpi di testa e le rovesciate.

In I Play 3D Soccer si può interagire in qualunque ruolo per essere Zenga, Maradona o Baggio. E anche tutta la squadra insieme. Pubblicato in tutto il mondo per Amiga, C64, Atari ST, PC da ottobre 1990.

A.C.



Gli attacchi sporadici delle formiche giganti aumentano la tensione generale

It Came From the Desert

AMIGA

Questo game vi fa vivere una storia dall'ambientazione terrificante che fonde armoniosamente inchiesta, avventura, arcade e strategia.

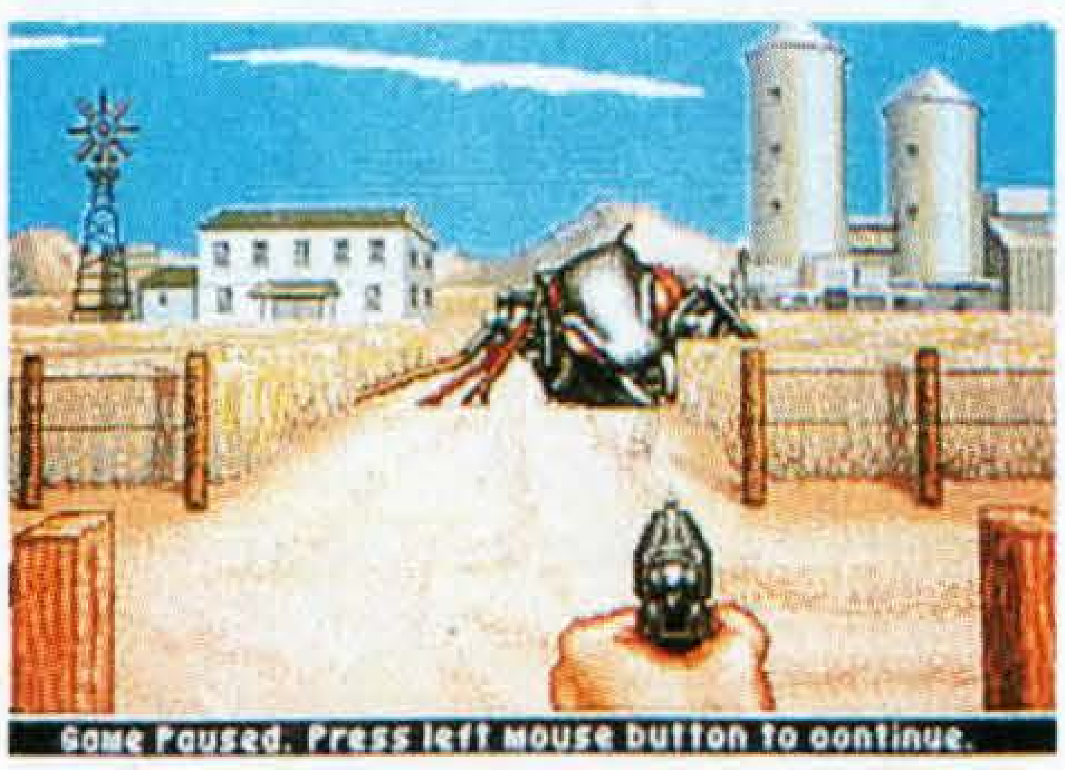
Cinemaware. Concezione: David Riordan; grafica: Randy Platt; musica: Greg Haggard e Jim Simmons; soggetto: Ken Melville.

L'ultima creazione della Cinemaware è infine terminata! It Came From the Desert è ispirato ad un film di fantascienza degli anni cinquanta-sessanta. Nelle vesti di una geologa studiosa di fenomeni naturali andate a Lizard Breath dove è appena caduto, a pochi chilometri, un meteorite. L'importanza dell'esplorazione indica che le sue dimensioni sono fuori dal comune. Strani fenomeni lasciano pensare che le radiazioni che emanano dal "sasso" abbiano sconvolto l'equilibrio dell'ecosistema. Basti dire che inoffensive formichine si sono trasformate in giganteschi mostri. La vostra missione è di raggranellare informazioni interrogando gli abitanti su questi fenomeni. Queste vi servono, in seguito, a convincere il sindaco del pericolo che corre la città, oltre all'esercito e alla polizia. Il vostro ruolo non si limita a questo, poichè siete designati come responsabili delle operazioni per affrontare gli attacchi delle formiche. Al fine di stroncare completamente questo flagello, dovete anche scoprire il nido delle formiche e uccidere la regina! A complicare il tutto, sappiate che non avete che quindici giorni per farcela. Il gioco si divide in due grandi parti. La prima vi serve a raggranellare delle informazioni e delle prove dagli abitanti. Nel corso delle vostre esplorazioni, potreste trovarvi naso a naso con una formica gigante! E' il momento di estrarre la vostra arma e far fuoco (mirate alle antenne). La seconda partita è essenzialmente di strategia/arcade. Per contrastare gli attacchi dei mostri, disponete di uomini, tank e jet. Il tempo è un fattore importante, che non bisogna assolutamente sprecare! It Came From the Desert è il primo soft che riunisce, in modo magistrale, tutti i generi. Non si può veramente parlare di gioco, ma piuttosto di storia interattiva su micro. Il giocatore è confrontato ad una moltitudine di situazioni. Queste vanno dalla conversazione con un personaggio, alla guida di vetture, al pilotaggio di un aereo! Grafica e sonoro sono degni di nota. Per concludere, diciamo che questo programma è eccellente. Ma attenzione, esso non funziona che con 1 Mb di RAM (un secondo lettore di dischetti è raccomandato).

L'infortunata ha bisogno di soccorso



Mirate alle antenne ed è finita!



La pianta di Lizard Breath



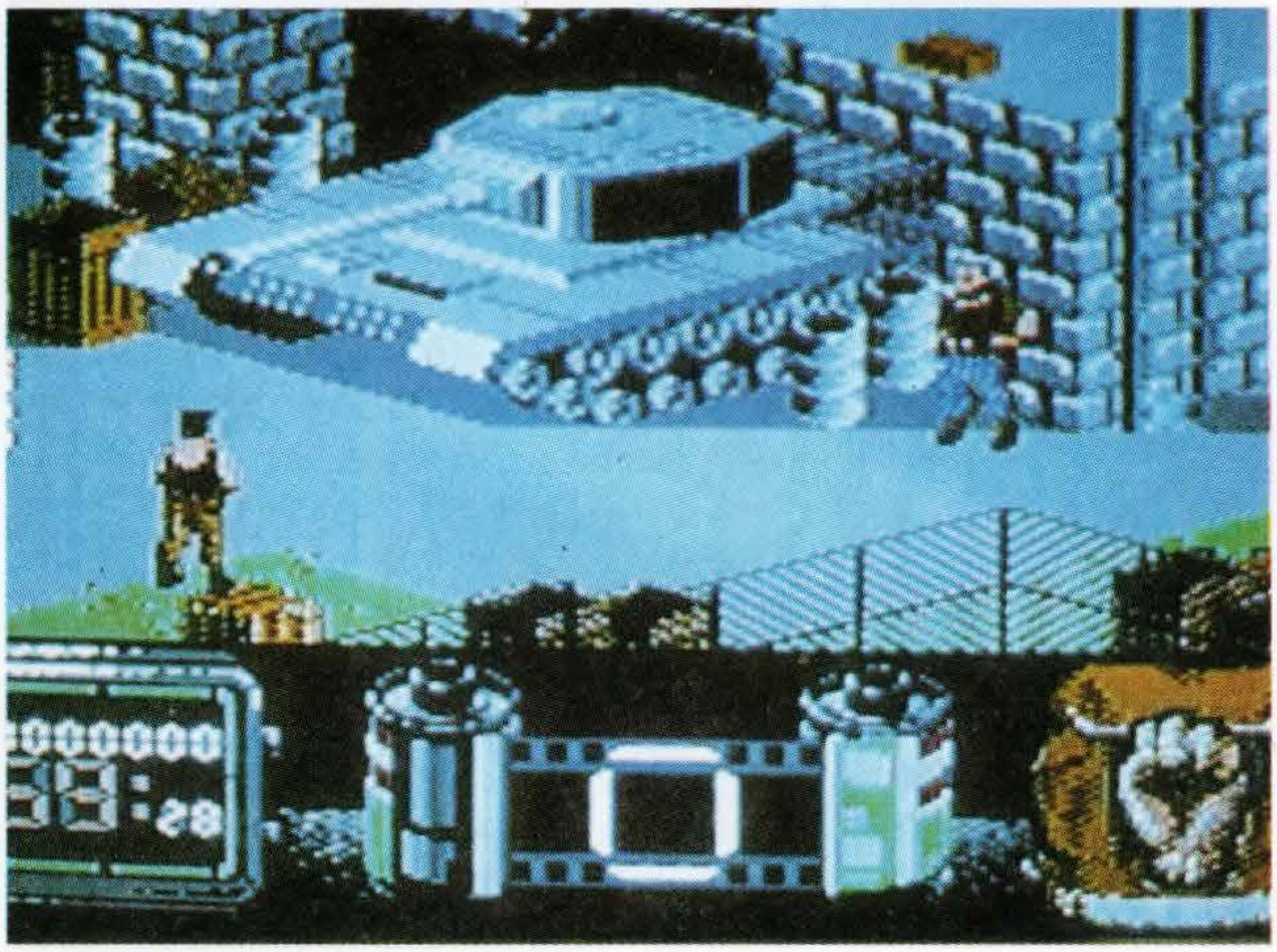
 M.B.

Tipo	Storia Ineratti va
Interesse	17
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Vendetta

C64 - AMIGA - ST - PC - CPC SPECTRUM

Questo gioco adventure/ arcade, prodotto dalla System 3, è annunciato come il degno successore di Last Ninja II. Vi trasferirà tra i terroristi rapitori!

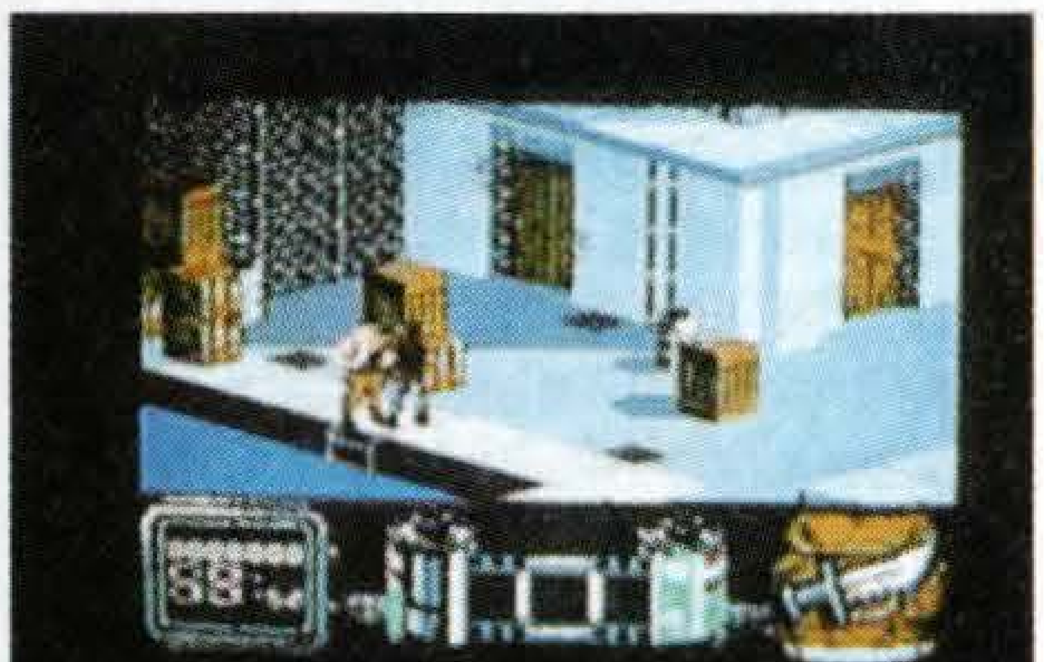


Esplorate ogni minimo angolo, ci possono essere oggetti nascosti

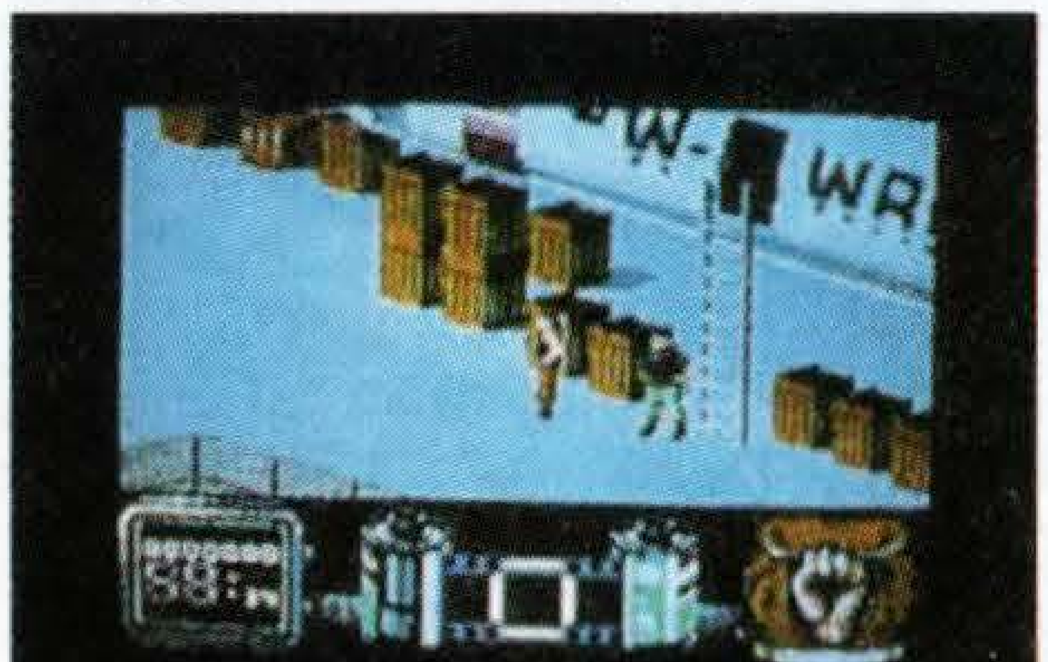
System 3.
Vendetta è una terribile parola che evoca un desiderio di dare la morte! Harry, l'eroe dello spazio, non ha più che questo sentimento in mente. Infami terroristi hanno rapito un eminente scienziato, inventore di un'arma assoluta, basata sulla tecnologia nucleare. Il rapimento si è svolto alla perfezione, o quasi, perché i terroristi hanno rapito anche la nipote del professore. Ora, questi malfattori ignorano che la bella ragazza è la fidanzata di Harry. E quando si sa che il nostro compagno è un superuomo capace di realizzare l'impossibile, si compatiscono i "piccoli terroristi senza difesa". Durante la mia visita presso la System 3, Stan Schembri, programmatore di Vendetta mi ha dato una magistrale dimostrazione del gioco. Si dimostrava sicuro del successo del suo prodotto. Notate, ci si può permettere una tale sicurezza quando si possiedono, al proprio attivo, delle hit quali Barbarian e Cauldron II. L'idea di Stan Schembri era di fare una arcade/adventure alla Last Ninja, con nuovi elementi perché fosse più combattuta e più complessa. "Io so che i giocatori amano giocare ai Rambo, confida Stan, essi amano sparare su tutto ciò che si muove con una mitragliatrice, ecco perché Harry è un supersoldato. Per dare profondità a Vendetta, vi ho integrato tutta una serie di azioni e di puzzles che il giocatore deve risolvere". Così, Harry si lancia all'inseguimento dei terroristi, ma occorre anche che agisca secondo le regole. In effetti, il nostro eroe non è un rappresentante della legge. Di conseguenza, se Harry non ha prove e si fa intrappolare dai poliziotti, viene arrestato come un volgare ladro. Una macchina fotografica, ad esempio, gli può essere molto utile per prendere delle foto che potranno discolparlo. Sullo schermo, il gioco riprende pressapoco lo stesso sistema di Last Ninja, cioè una rappresentazione grafica alla Crafton e Xunk. C'è qualche effetto 3D e Harry può spostare dei mobili, per esempio. Per portare a termine la missione il nostro eroe deve esplorare diversi luoghi, raccogliere parecchi oggetti, uccidere nemici, ecc. "Per quanto riguarda la parte puzzle e adventure, spiega Stan, ho voluto evitare al giocatore la seccatura dei puzzle insormontabili". Ad esempio, quando Harry entra in una nuova stanza, i posti dove ci sono oggetti da prendere lampeggiano. Il vero problema , per il giocatore, è di sapere dove e quando utilizzare questi oggetti! La mappa, ad esempio, è indispensabile per poter andare e venire. " Infatti, per spostarsi, Harry deve pilotare una vettura (sequenza arcade) ed è in questo momento che la polizia lo può arrestare. Questo viaggio in auto non avviene senza incidenti: Stan vi ha integrato alcuni ostacoli e parecchi nemici, come un elicottero. Presentato su C64, Vendetta sarà sviluppato anche su CPC e Spectrum. E' anche prevista una successiva emissione delle verioni ST, Amiga e PC.

 A.C.

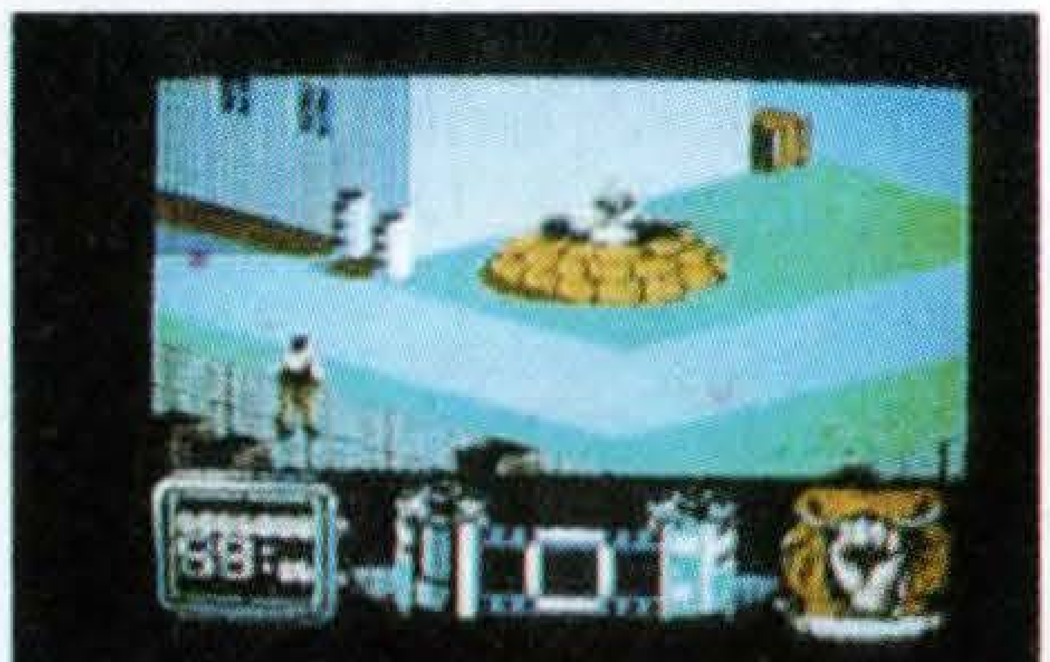
Combattimento con il coltello

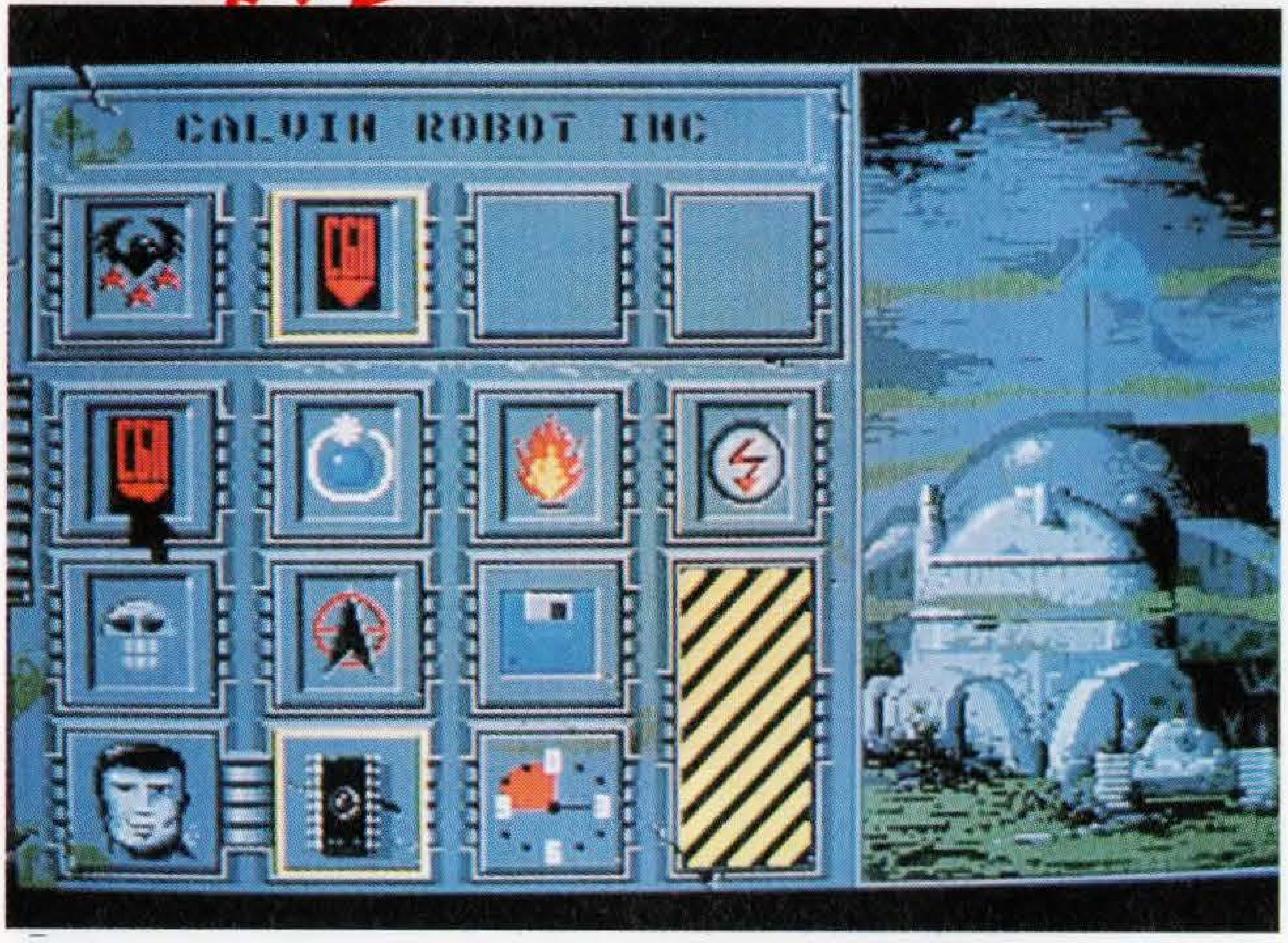


Una grafica corretta (C64)



Accumulate le prove





Scegliete il numero di giocatori, il tipo (computer o umano) e il tempo assegnato per colpo

Full Metal Planete

ATARI ST

La colonizzazione di un pianeta non è affare da poco, soprattutto quando degli avversari tentano di impedirvelo. Fortunatamente siete sontuosamente equipaggiati per creare un ambiente vivibile e resistere agli assalti nemici: una bagarre in cui il senso strategico gioca un ruolo primario!

Editore: Infogrames; programmazione: Roland Morla; grafica: Nathalie Delance, Franck Drevon; sonoro: Stephane Picq.

Full Metal Planete è la versione informatica del gioco da tavolo dallo stesso titolo. Si tratta di un gioco che combina esplorazione, ricerca di minerali e wargame dalle ampie possibilità. Prima di cominciare a giocare è fondamentale dedicarsi alla lettura delle istruzioni al fine di impadronirsi delle sue sottili regole. Si gioca a due, tre o quattro e il programma si incarica d'assicurare la gestione del numero di personaggi da voi scelti. Esistono così diversi avversari informatizzati, ciascuno col proprio metodo di gioco, ma vi daranno, in ogni caso, tutti del filo da torcere. L'obiettivo proposto dal gioco è far decollare la vostra astronave fra il ventunesimo ed il venticinquesimo giro di gioco, trasportando nelle stive il massimo di materiale e di minerali.

Grafica superba ed eccellente rilievo



Gli esagoni facilitano il reperimento



In un primo tempo, dovrete decidere la collocazione esatta della vostra base. La cosa migliore è di impiantarla vicino al mare per favorire gli scambi marittimi, pur consentendo un accesso sufficientemente accessibile anche via terra. Per facilitare il tutto, sarà meglio scegliere un luogo vicino al vostro avversario (evidentemente se giocate per secondo). In effetti, se i due avversari sono molto distanti, ciascuno di essi si potrà dedicare unicamente alla raccolta di minerali perdendo così uno degli incentivi del gioco. In un secondo tempo dovrete esporre le apparecchiature che

Spiegamento di forze del computer



trasporta la vostra nave: quattro carri leggeri, un carro pesante, un veicolo cingolato, un pallone meteo, due navi, un pontile e una chiatta. Ciascuno di questi elementi ha una funzione ben precisa. Carri e navi hanno missioni d'attacco e di protezione (completando così le tre torrette di sparo dell'astronave). La barca serve a trasportare via mare minerali e/o attrezzature, il cingolato ha la stessa funzione per i trasporti terrestri (tuttavia con una media capienza). Prima di illustrare le funzioni del pontile e della sonda meteo, è necessario dare qualche delucidazione sulla morfologia variabile della regione. Esistono, infatti, cinque tipi di territorio: mare, palude e scogliera, pianura e montagna. Paludi e scogliere sono zone il cui stato varia in funzione delle maree e saranno accessibili ai mezzi terrestri o marini in funzione dell'entità della marea. Attenzione perché ogni veicolo arenato o impantanato è immobilizzato fino al ritorno della prossima marea favorevole. I pontili servono a



Le catene di montagne bloccano il passaggio dei carri pesanti

rendere "solide" le caselle di mare, sommerse o che stanno per esserlo. La sonda meteo ha una doppia funzione: prevedere gli effetti della prossima marea e trasformare eventualmente il minerale in pontili, cingolati o carri. E questo è tutto, perlomeno a grandi linee. Dal terzo giro, il gioco comincia realmente. Disponete di una quota di punti d'azione-spostamento che utilizzate a piacere. Nulla vi impedisce d'altronde di risparmiarne fino a un massimo di dieci punti per utilizzarli più tardi. Il sistema d'attacco del computer non è obbligatoriamente aggressivo senza motivo. Tuttavia, se la-

Minerali a volontà!



sciate una pedina importata "in presa", ci sono forti probabilità che il computer se ne approfitti per distruggerla o appropriarsene. Non dovete mai attaccare il computer senza una buona ragione, poiché le sue risposte sono molto pericolose e calcolate matematicamente. Se avete deciso di condurre il gioco basandovi esclusivamente sulla lotta armata, cominciate col distruggere o con l'impadronirvi delle navi nemiche (il controllo dei mari apporta un certo numero di vantaggi), poi la barca, il carro pesante e il cingolato. Cominciate dalle pedine che non possono essere ricreate, meglio sarebbe, possibilmente, potersi assicurare la sonda meteo.

E' fondamentale pianificare al meglio gli attacchi poiché i capovolgimenti della situazione sono frequenti ed estremamente rapidi. Non dimenticate infine di garantire la sicurezza della vostra base, perché nello stesso istante in cui viene conquistata, la partita è persa. Questo gioco è assolutamente appassionante, in quanto raggruppa interessi diversificati che rendono il game attraente sia per i neofiti che per gli esperti del genere. Più ci si gioca, più si scoprono nuove sottigliezze ed è molto difficile resistere all'attrattiva data da una partita supplementare per provare una nuova strategia che consenta una schiacciante vittoria.

La realizzazione grafica e sonora sono di buon livello; l'eccellente ergonomia rinforza il piacere del gioco.

M.B.

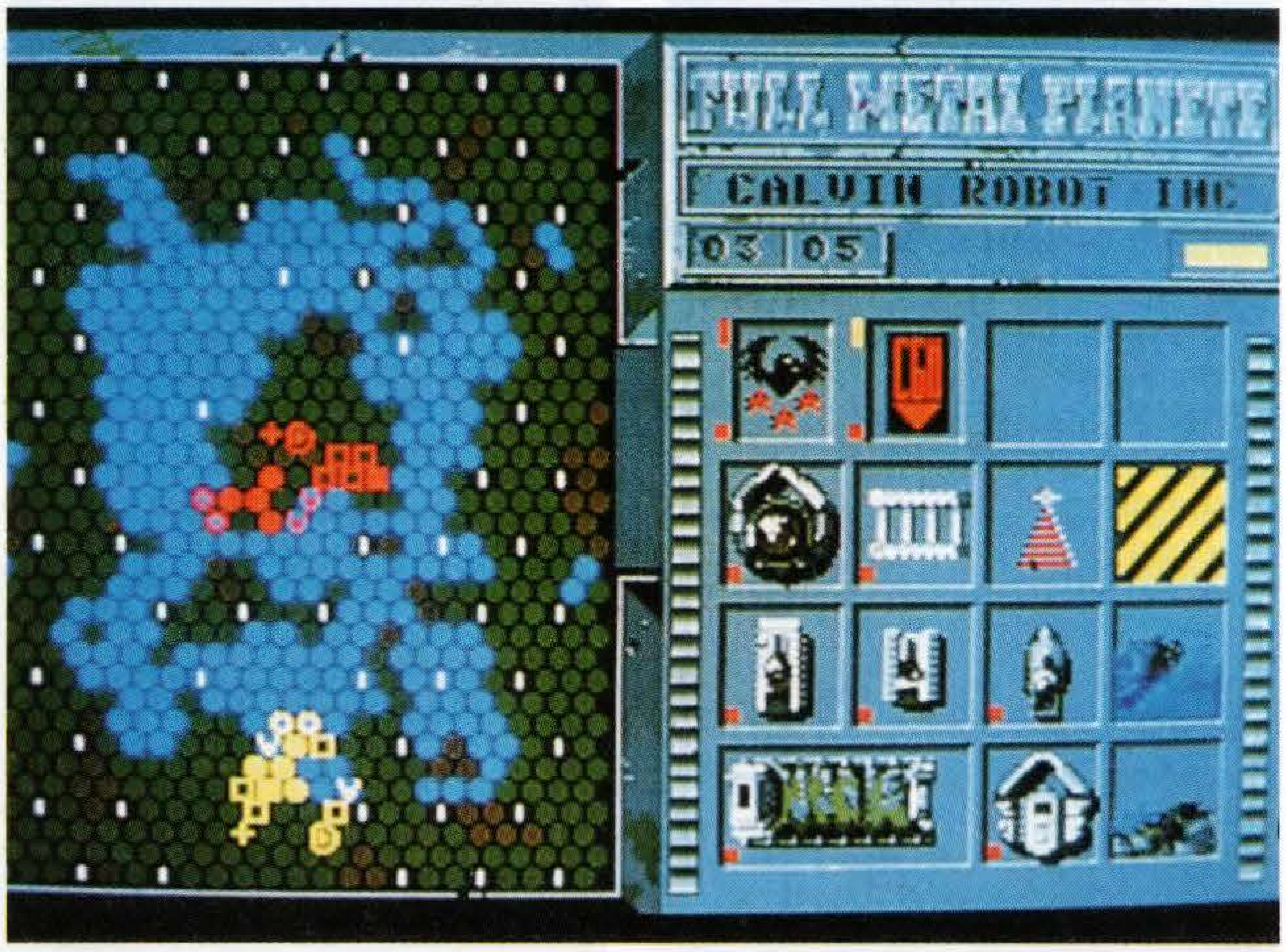
Tipo	*Strategia/wargame*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Nota

Questa versione si colloca fra i migliori giochi di strategia su micro. Una volta assimilate le regole, il gioco è molto ergonomico. Questo soft, molto originale, è appassionante, sia che si giochi soli o in diverse persone. Un must per i fan del genere.

C.T.

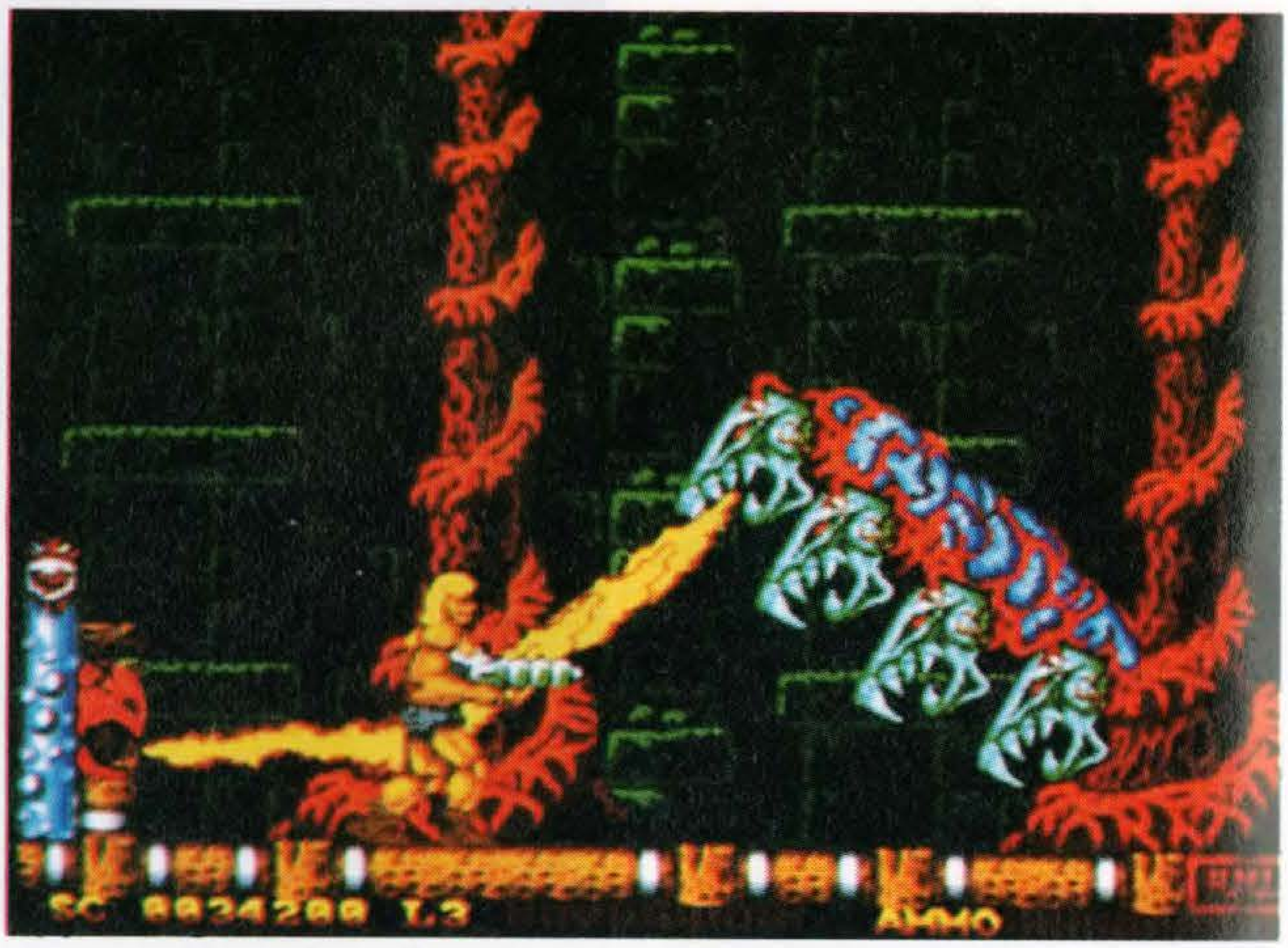
Quadro generale della dislocazione delle forze e l'effetto delle maree



The Plague

AMIGA - ST

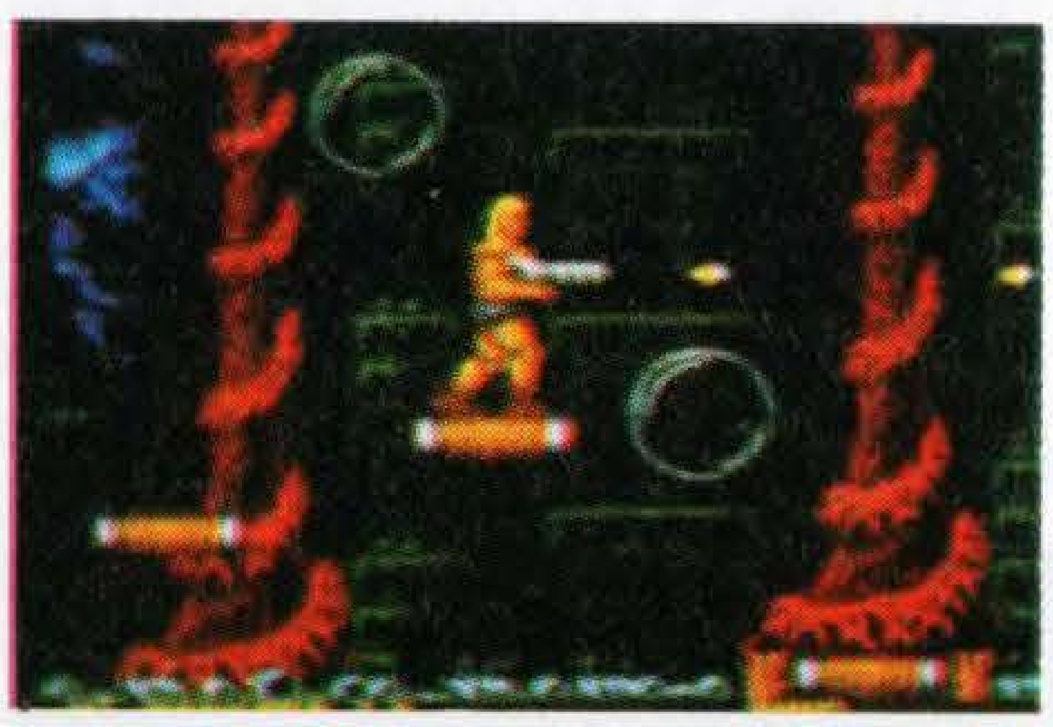
I programmatori di Battle Squadron e di Hybris si preparano a lanciare The Plague. Questo adventure/arcade propone una stupefacente partita di sparo a "oltranza" in tutte le direzioni! I partigiani dell'azione non-stop saranno senza dubbio sul chi vive.



Ben poche chances di sopravvivenza di fronte al mostro a quattro teste

Innerprise Software
I programmatori di questo soft sono senza dubbio dei fanatici dei giochi arcade. Per rendersene conto, basta ricordare che hanno prodotto Hybris, un eccellente shoot'em-up, sotto l'etichetta Innerprise. Fare giochi su micro di qualità equivalente a

Un liquido mortale



quella delle sale giochi è una sfida che pochi riescono a vincere. I programmatori dell'Innerprise Software, giovanissima società americana, hanno dimostrato di esserne capaci. Battle Squadron è un gioiello su Amiga e uscirà presto su ST! Immaginatevi in quale stato d'eccitazione mi sono trovato quando l'agente della Innerprise in Gran Bretagna (Software Business) mi ha proposto di andare a vedere la sua ultima novità. Vista la preversione su Amiga, vi posso assicurare che la Innerprise Software farà ancora parlare col suo nuovo gioco intitolato The Plague. Si tratta di un vero gioco arcade/adventure in cui lo scenario non è ancora definito che a grandi linee. Siete, ancora una volta in lotta per salvare la Terra dalla distruzione totale. Tutto comincia con degli extraterrestri che hanno la pessima abitudine di abbandonarsi ad esperimenti genetici folli, durante i quali in-

Ostacoli difficili



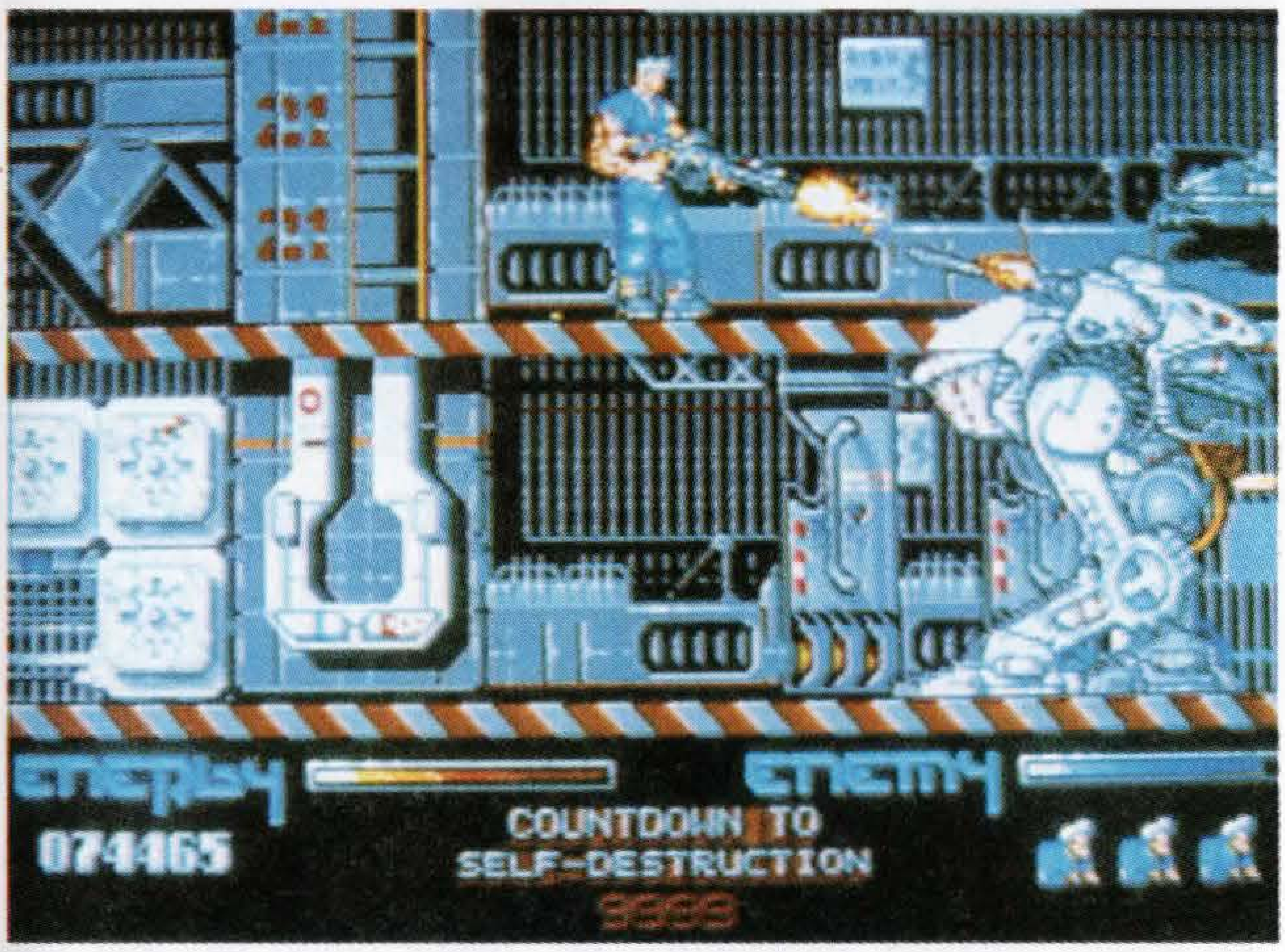
viano, per errore, una bomba sperimentale sulla Terra. Seguono allora una serie di mutazioni della fauna terrestre: mostri terrificanti appaiono! I nostri famosi extraterrestri non ne sono fieri, la Terra non è sulla loro lista dei pianeti sperimentali perché essi considerano gli uomini come esseri evoluti, dunque pacifici e rispettabili (poveri ingenui!!! Pura fantasia!). Siete dunque inviati dagli alieni, al fine di ristabilire l'ordine sulla Terra.
Dotato di uno scrolling orizzontale e del modo overscan, The Plague possiede quattro o cinque livelli (da definire). Ogni livello corrisponde a trenta schermi e comporta una quindicina di mostri diversi. La taglia del personaggio, come quella dei mostri è la stessa dei giochi arcade (40x80 pixels).
L'animazione è eccellente: i mostri arrivano così veloci che riuscite a reagire soltanto al quarto di giro. Il protagonista, un

Fare centro a tutti i colpi.



barbaro "carrozzato" tipo Stallone, armato di laser e di bombe, deve aprirsi un varco fino al grosso mostro di fine livello, ma per far ciò può raccogliere lungo il percorso potenti armi. I mostri sono a volte impressionanti (grafica superba). Le scene, animate, celano una moltitudine di trappole mortali. Difficile, quando non si hanno che tre vite. Secondo Paul Lombardi, il giocatore non avrà tempo per respirare, una volta ingaggiata la prima partita niente potrà farlo smettere di giocare.
E' prevista anche una versione ST.

M.B.



I livelli sotterranei: il mostruoso robot che vi attende a fine livello...

After the War

ST

Una deliziosa atmosfera d'apocalisse nucleare impregna After The War. In casi simili, in generale, è la morale che soccombe per prima. Tutti i colpi sono dunque permessi, contro i vostri scatenati avversari: punk, poliziotti ed altri mutanti!

Dinamic. Programmazione: Daniel Rodriguez e Jose Lopez; grafica: Snatcho, Javier Cubedo; musica: Mac.

Anno 2019: ci troviamo a vivere nello sconvolgente periodo che segue, immancabilmente, una guerra nucleare che ha sconvolto completamente il mondo, Manhattan, uno dei quartieri vitali di New York, non è diventato altro che un campo di rovine radioattive. Alcuni sopravvissuti colpiti dalle radiazioni si sono costituiti in bande al fine di uccidere tutto ciò che si muove purché sia commestibile. Il solo essere risparmiato da questi fenomeni di degradazione morale dell'umanità, è Jonathan Rogers. Per sopravvivere, dovrà attraversare le pericolose strade di Manhattan e dintorni per raggiungere un complesso sotterraneo che cela una base lancia-razzi, sperando di riuscire a partire verso una colonia esterna dove si può ancora vivere, senza prima diventare puro e semplice cibo per i suoi ex "simili". Il programma è diviso grosso modo in due grandi parti che possono essere caricate indipendentemente. La prima è essenzialmente costituita da combattimento di strada, dove dovete affrontare orde di mutanti gli uni più feroci degli altri. Fra i vostri aggressori si noterà la presenza dei punk che, quando non sono troppo indeboliti dalle radiazioni, dispongono di una tecnica di combattimento temibile. Ma, come ben si sa, le disgrazie non vengono mai da sole e i punk sono sovente aiutati nelle loro bassezze da alcuni bruti che presentano una caratteristica comune: la calvizie. Questi si compiacciono nel colpirvi con delle catene. E, come se tutto ciò non fosse già abbastanza, anche gli anziani della città infieriranno su di voi sparandovi addosso. Essi sono aiutati da schettinatori armati di mazze da baseball e da orde di cani arrabbiati e affamati che si aggirano nei vicoli della città. Fortunatamente l'abilità di combattimento che vi contraddistingue permette a volte di disarmare uno dei nemici e di recuperare l'arma che lascia cadere. Le armi che riuscirete a recuperare sono di vitale importanza, poiché al termine di ogni zona attraversata dovete affrontare un colosso, ogni colpo del quale equivale a un vero e proprio scontro con un martello pneumatico. Non avrete accesso alla seconda parte del programma se non siete in possesso di un codice d'entrata che viene rivelato solo al termine della prima parte. In questa fase di gioco l'azione cambia completamente genere; abbandonate infatti il corpo a corpo, approfittando della possibilità di appropriarvi di una enorme mitragliatrice pesante. Con un'impressionante frequenza di sparo, sgominate le creature più svariate. E' tuttavia da notare che al termine di ogni zona del

Orde di punk vi inseguono



Combattimenti sconvolgenti



Non siete a prova di pallottola....



complesso dovete affrontare un enorme robot corazzato che vi darà parecchio filo da torcere. La grafica di questo programma è magnifica. Il numero delle scene attraversate e di nemici incontrati è impressionante. Le animazioni numerose e fluide sono perfettamente all'altezza. Se siete pignoli non avete che da osservare la ricchezza dei movimenti che animano i vostri avversari: durante i combattimenti di strada si è impressionati dalla scioltezza dei movimenti dei punk, che anche quando sono sbilanciati riacquistano facilmente la loro posizione di combattimenti con l'agilità di un felino. I suoni sono in perfetta armonia con lo svolgimento delle azioni, grazie all'abile utilizzazione di digitalizzazioni (abbaiare di cani, urla di dolore dei mutanti, sparo di mitragliatrice). After the War non fa dunque che confermare la superiorità ormai affermata a livello internazionale dei programmatori spagnoli in questo particolare genere. *A.C.*

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Confronto After The War/ Double Dragon I e II

After the War non dispone di una opzione di combattimento a due ma, come in Double Dragon, potete utilizzare le armi abbandonate dai vostri avversari. After the War è tuttavia molto più seducente per quanto concerne la qualità della grafica e soprattutto delle animazioni.
In Double Dragon queste hanno degli accenti d'ingenuità che impediscono di vivere realmente le azioni di gioco. *A.L.*

Double Dragon





Una difficile missione sopra la Francia occupata

P 47

ST - CPC

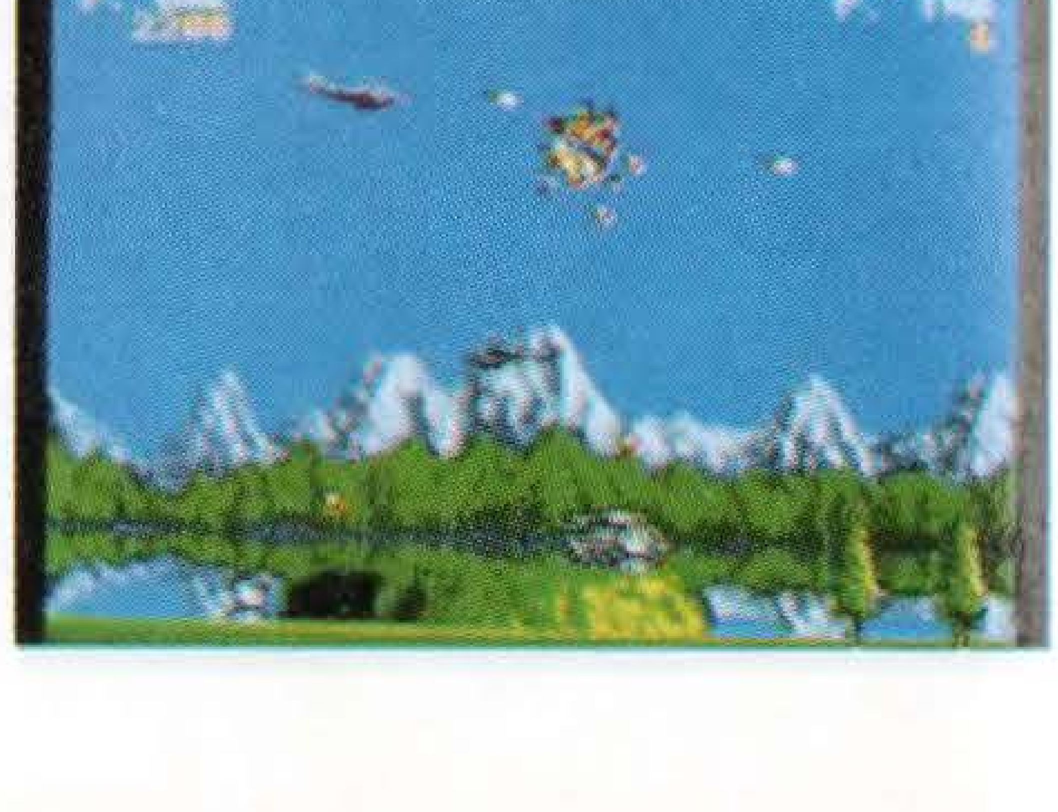
A parte il fumo di sigarette, ritrovate con P 47 l'atmosfera del gioco arcade. Tutti ce l'hanno con voi, dalle squadriglie nemiche ai treni super corazzati. Non un minuto di tranquillità!

Firebird.
Ecco infine l'adattamento molto atteso di questo celebre gioco arcade della Jaleco. L'azione si svolge nel cielo della Francia occupata, durante la Seconda Guerra Mondiale. Ai comandi dl un caccia, affrontate le squadriglie tedesche, come anche i cannoni della DCA. Questo raid dietro le linee nemiche non è che una parte del piacere perché i vostri avversari sono tanto numerosi quanto aggressivi. Alla fine del primo livello, dovete distruggere un lungo treno blindato che spara su di voi con tutti i suoi cannoni. Nel secondo livello, volate sopra le nuvole, ma non siete comunque tranquilli. Squadriglie nemiche vi attaccano di fronte, mentre dei razzi partono da terra contro il vostro apparecchio. Alla fine di questo livello, una fortezza volante vi attende e il duello è impietoso. In seguito, dovrete affrontare numerosi altri avversari, fra cui una temibile nave da guerra corredata d'equipaggiamento anti-aereo. Oltre al cannone frontale che arma il vostro apparecchio, potete ottenere armi supplementari. Per questo dovete raccogliere le icone che appaiono quando distruggete

Lanciate le bombe sul treno



Abbattete l'elicottero per avere armi





Guardatevi dalla fortezza volante

gli elicotteri nemici. (E' un anacronismo! NDR). Si tratta di bombe, di missili a frammentazione e di cannoni supplementari. Non si possono accumulare queste armi, conviene dunque caricarle in funzione delle circostanze. Per esempio, è indispensabile disporre di bombe per combattere il treno blindato, alla fine del primo livello. Se siete equipaggiati di un'altra arma quando appare, non potete fare niente contro di lui. Non vi resterà altro da fare che cercare di sopravvivere evitando i suoi colpi fino a quando sparisce. Il gioco arcade originale, ci aveva letteralmente conquistati, ma questa versione che comporta tanti aspetti sia negativi che positivi ha ridimensionato il nostro entusiasmo. Il primo rimprovero (che si può fare alla maggior parte dei programmi che si giocano a due) è che il livello di difficoltà è lo stesso in



Versione CPC

qualunque modo giochiate. P 47 è molto più interessante se giocato a due. D'altra parte, la fluidità dei comandi è discutibile e, soprattutto, l'azione è a volte abbastanza confusa. Capita, a volte, di non vedere i colpi nemici e perdere frequentemente una vita senza rendersene conto, il che è abbastanza frustrante. Bisogna invece dar credito a questo programma della fedeltà della versione, la possibilità di giocare a due e la qualità della grafica. A questo punto non sappiamo più cosa consigliarvi, se non di provare questo programma al fine di valutarne i pro ed i contro.

Mad Max

Tipo	*Arcade*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione CPC

Tenuto conto delle capacità di ogni computer, questa versione è migliore della precedente. La grafica è molto riuscita e la giocabilità è eccellente. Non è invece possibile giocare a due.

C.T.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Nota

Questo shoot'em-up non potrebbe essere più classico. Non propone niente di nuovo ma ha il merito di non usare uno scontato scenario. P47 è molto difficile da giocare se soli. Sedurrà più gli appassionati nel modo a due. Nello stesso genere, io preferisco di gran lunga Silkworm, più ricco e giocabile.

E.F.

Nota

Nella linea di Silkworm, P47 è realizzato meglio della versione ST di quest'ultimo (animazione e sonoro in particolare). Tuttavia, solo il gioco a due è davvero maneggevole, da soli è molto difficile e scoraggia anche i super-allenati.

M.B.

Escape from Hell

PC

Dalla Electronic Arts ancora un must: Escape From Hell, fuga dall'inferno, e che inferno...

Electronic Arts

Questo game di ruolo, vi porterà niente di meno che nel regno del cattivo tra i cattivi, il Re del Male, il "grande" (si fa per dire) Belzebù! No, cosa avete capito, non sotto terra... ma qui, nelle città ultramoderne del XX secolo, a combattere contro i "mostri" che camminano sulle nostre strade, dai "rochettari" ai politici e perché no, magari potreste incontrare anche quel rompiscatole del vostro vicino di casa... Insomma, ecco un buon modo per vendicarsi, ma senza spargere troppo sangue!

Ma ora basta divagare, torniamo al gioco. Lo scenario è molto classico, così come la trama del gioco: la vostra dolce donzella è stata rapita da alcuni esseri immortali (mafiosi forse?). Non vi rimane che ritrovarla, costi quello che costi, anche se dovrete affrontare contrade maledette (ma forse, ripensandoci bene... direte voi!). Durante la vostra avventura potrete fare anche incontri che nella vita

La morte vi attende...



Una grafica accattivante!



reale sarebbero impossibili: potreste parlare, per esempio, con Gengis Khan, con Dante (per restare in tema...!), prendere un the con Bonnie e Clyde (quale onore...), una passeggiata con il temibile Dr. Jekyll, Mozart, Al Capone e chi più ne ha più ne metta! E perché no, se sarete fortunati incontrerete il signore incontrastato degli abissi in persona: Satana... Ma prima di arrivare a lui scorrerà molto sangue e la magia vi aiuterà nella vostra ricerca. Un solo interrogativo rimane: riuscirete a tornare dall'Inferno? *A.C.*

Tipo............................Azione
Interesse............................17
Animazione..................☆☆☆☆
Grafica.....................☆☆☆☆☆
Suono..............................☆☆☆



Uno splendido sprite dall'aspetto angosciante!

LHX Attack Chopper

PC E COMPATIBILI

LHX è la sigla di un ultramoderno elicottero del futuro che si getta in picchiata sui nostri monitor !

Electronic Arts

Con le straordinarie capacità date del radar e la sua incredibile maneggevolezza volare ed annientare i nemici diventerà un piacere ineguagliabile su PC.
Vi vengono proposte ben cento missioni in diverse condizioni metereologiche, quattro tipi di elicotteri dalle eccezionali caratteristiche tecnologiche e cinque livelli di gioco per soddisfare le esigenze dei giocatori. Non pretendevamo tanto! Questo simulatore di volo è molto realistico, tanto che vedrete gli apparecchi nemici già all'orizzonte e non a metà schermo come invece accade in altri simulatori del genere. Niente è lasciato al caso, tutto è curato nei minimi particolari, se guardate bene, vedrete addirittura dei piccoli omini sullo sfondo dello schermo. LHX è composto da ben 11 vedute esterne. Tutto questo si accompagna ad un manuale delle istruzioni composto da 120 pagine, ad una mappa del campo di battaglia e ad un sommario dei tasti-controllo della tastiera che vi serviranno durante il gioco, per facilitare l'apprendimento anche a chi approda a questo genere di game per la prima volta. Da non perdere assolutamente per i patiti dei simulatori! *E.F.*

Nota

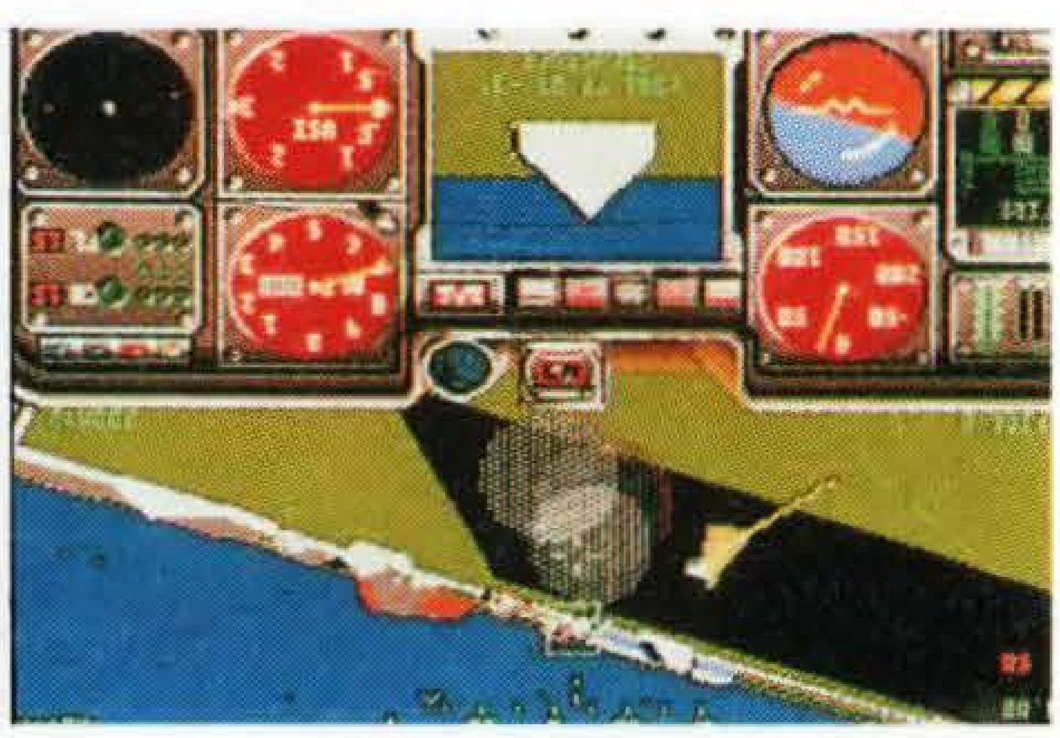
Questo soft presenta senza dubbio un'innovazione nel suo genere, accompagnato dall'effetto "realismo", non manca la fase combattimento per conquistare gli amanti dell'azione. La grafica particolarmente curata offre al giocatore una veduta delle sequenze ineguagliabile. *M.B.*

Nota

Era ora! Finalmente una buona simulazione che riesce ad interessare anche i patiti dello sparo. Un soft ben realizzato sia nella grafica che nelle istruzioni chiare e particolaggiate. Un game che vi prenderà per lungo tempo! *C.T.*

Tipo.....................Simu.lazione
Interesse............................17
Animazione................☆☆☆☆☆
Grafica.....................☆☆☆☆☆
Suono..............................☆☆☆

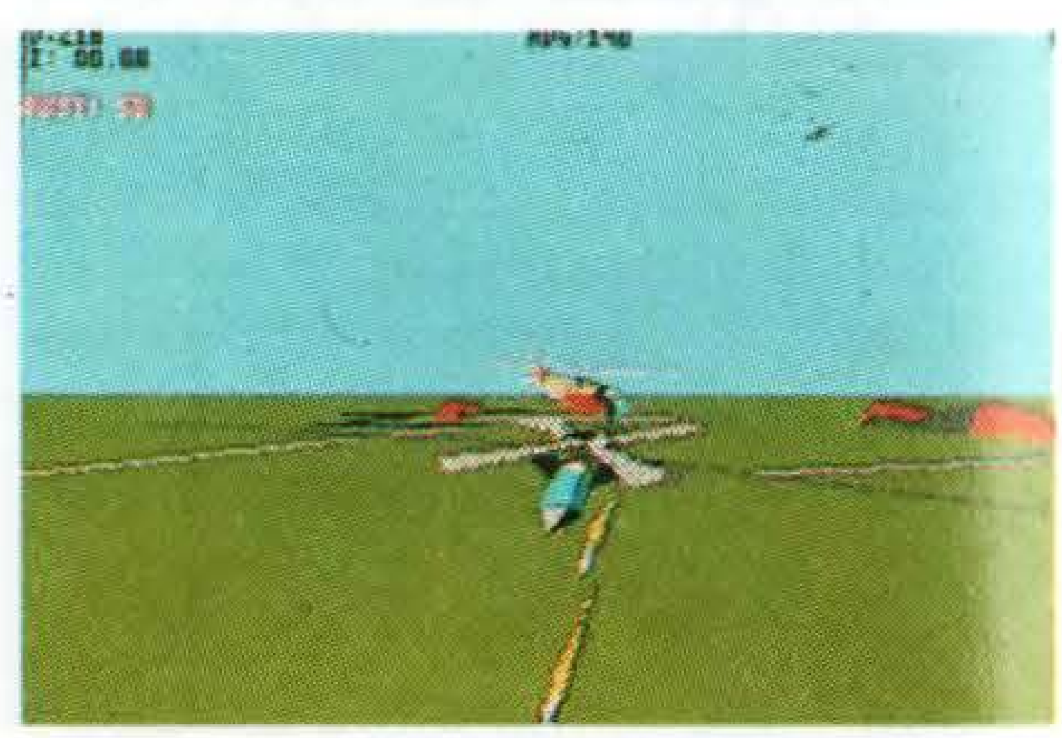
Quadro comandi molto dettagliato



Quando è buio vigilate...



...ma anche di giorno, state all'erta!



Italy 1990

AMIGA - C64 - PC

Sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e Italy 1990 è la tua sfida!



Caro Mad Max, questa volta hai ciccato: guarda un po' che grafica!

US Gold

Anche se in questi ultimi tempi di calcio ne abbiamo ingerito in dosi massicce, devo dire che per quanto riguarda noi italiani, non è mai abbastanza! Il mundial è finito da poco ma Italy 1990 ci fa rivivere l'emozione di un torneo di tale importanza.

In questo game puoi avvalerti di una qualsiasi squadra scelta da una rosa di 24 finaliste, ma ricorda che il successo durante il campionato dipenderà proprio dall'accuratezza della tua selezione: scelta corretta del tipo di stadio, luoghi di ritrovo dei giocatori, delle squadre e dell'itinerario migliore per raggiungere l'Italia. Solamente in questo modo potrai essere promosso per la finale nel Grande Stadio Olimpico di Roma di fronte ad un pubblico enorme, per guadagnarti un posto nella leggenda del calcio elevando al cielo la coppa della vittoria in onore del tuo Paese. La US Gold è riuscita, in questo soft, a combinare gli elementi migliori dei precedenti giochi calcistici per proporti una situazione di sfida ai più alti livelli in termini di autenticità di gioco e di tecniche. Le caratteristiche del gioco sono improntate sulla massima semplicità e abbondantemente spiegate nelle 64 pagine a colori del manuale completo della coppa del mondo per sapere tutto ciò che vuoi sulle... finali del Mondiale Italy 1990 (ormai lo sappiamo già, perlomeno il risultato reale, ma vediamo se riusciamo a vincere il "nostro" personale campionato!). Inoltre potrai metterti alla prova con i quiz sui mondiali, un'opportunità che ti consente di provare la tua conoscenza in campo calcistico (siamo o non siamo tutti dei C.T.? Seduti tranquillamente nella nostra poltrona preferita essendo "criticoni" per antonomasia, facciamo sempre le dovute modifiche alla formazione messa in campo dal nostro allenatore nazionale anche se poi, magari a malincuore dobbiamo ammettere che non avevamo visto giusto!). L'azione di gioco è accurata e include vari livelli di abilità, velocità, forza ed aggressività, oltre alla possibilità di scegliere le formazioni delle varie squadre. Per quanto riguarda le caratteristiche di gioco, hai a disposizione delle opzioni uniche: opzione giocatore contro giocatore, presentazione stile televisivo, possibilità di visualizzare i dati relativi alla prestazione precedente della squadra, arbitro che può utilizzare il "cartellino rosso"... e molto altro ancora!!! *C.T.*

Non sbagliare il tiro dalla lunetta!



Una buona prospettiva del campo



Tipo	*Sim. gioco calcio*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Nota

Sono molto esigente in fatto di calcio e devo affermare che senza dubbio questo soft merita un posto nella nostra softeca. Il fatto che ci siano tanti programmi dedicati al nostro sport nazionale non tragga in inganno: questo è uno dei migliori.

E.F.

Nota

Niente da eccepire per quanto riguarda la programmazione e la qualità del game, forse mi sarebbe piaciuto avere tra le mani un calcio futuristico, visto e considerato che soft di simulazione di questo sport ne sono usciti a bizzeffe (Mad Max deve proprio sempre dire la sua: e... naturalmente agli antipodi degli altri!). *Mad Max*



La tensione traspare dal vostro volto: siete al massimo della concentrazione!

G.P. Tennis Manager

AMIGA - C64 - ST - PC

La Simulmondo offre la possiiblità di entrare nei top 100: a voi il difficile compito di diventare numero 1.

Simulmondo
Preparati ad un altro fantastico simulatore che ha dentro tutta la tensione del vero tennis. Stratosferico manager strategico; velocissimo arcade/action; tutti i tornei del Grand Prix; sponsor e allenamenti; tutti i terreni del circuito mondiale; 8 racchette diverse e differenti cordature; fino a cinque giocatori contemporaneamente; da una a cinque stagioni. Tutto ciò vi viene offerto in questo formidabile soft. La classifica usa un codice di tre colori per cui un giocatore che sia avanzato rispetto alla posizione precedente risulta di colore verde; se invece si trova nella stessa posizione sarà di colore giallo oppure, se ha perso una o più posizioni, sarà indicato dal colore rosso. In una schermata vi verrà presentato il prossimo torneo del calendario con il tipo, il nome, il terreno, il montepremi e la quota di iscrizione. Se un giocatore ha ottenuto buoni risultati nel torneo precedentemente giocato, è altamente probabile che qualche ditta gli offra una sponsorizzazione. Dopo ogni torneo verrà chiesto al giocatore se allenarsi o riposarsi. Potrete anche selezionare il terreno su cui svolgere l'allenamento che provoca una diminuzione della forma, mentre il riposo, ovviamente, non può che migliorarla.

Ogni giocatore è tenuto a disputare nell'arco dell'anno almeno 8 Grand Prix e 4 tornei minori; non rispettando queste regole sarete multato. Prima di ogni incontro appare una schermata in cui sono riassunti i dati personali dei due tennisti. Potrete selezionare il colore delle magliette. Prima della partita è possibile decidere quale racchetta usare. La scelta tra un colpo di diritto o rovescio dipende dalla posizione della pallina, rispetto al giocatore al momento del colpo. E' possibile usare le diagonali per ottenere, ad esempio, un pallonetto tagliato. Lo smash è un colpo automatico che risulta quando al momento della pressione del tasto di fuoco la pallina è più in alto del giocatore. Questo è un colpo che non può essere tagliato e la direzione sarà sempre quella in cui è rivolto il tennista. La potenza di un tiro dipende dal tempo di pressione del pulsante del joystick: più a lungo esso viene tenuto premuto, più potente risulterà il colpo. La direzione del colpo dipende dalla posizione della racchetta al momento del contatto con la pallina e dalla direzione della stessa. Nello smash, più anticipato è il colpo e più schiacciata diventa la traiettoria della pallina. Nella battuta è possibile colpire la palla per tutto il tempo che essa lampeggia. La potenza del colpo è proporzionale all'altezza della pallina al momento della battuta. Spostando il joystick a destra o a sinistra è possibile effettuare una battuta tagliata a scapito però della potenza. *A.C.*

Tipo	*Arcade/azione*
Interesse	*17*
Animazione	✰✰✰✰✰✰
Grafica	✰✰✰✰✰✰
Suono	✰✰✰✰✰

Scegliete il vostro campione



Bella la veduta aerea!

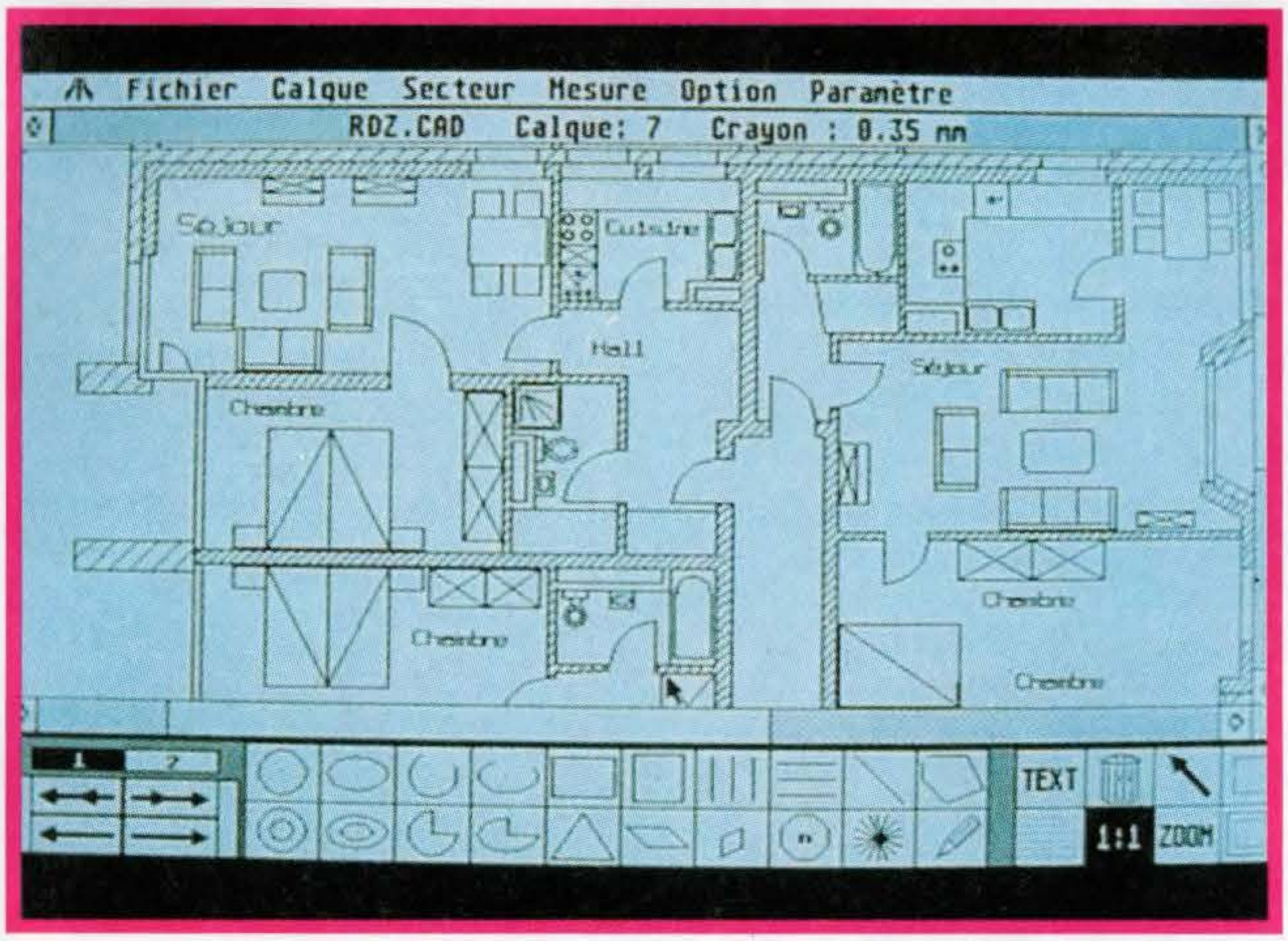


Scegliete la racchetta che preferite

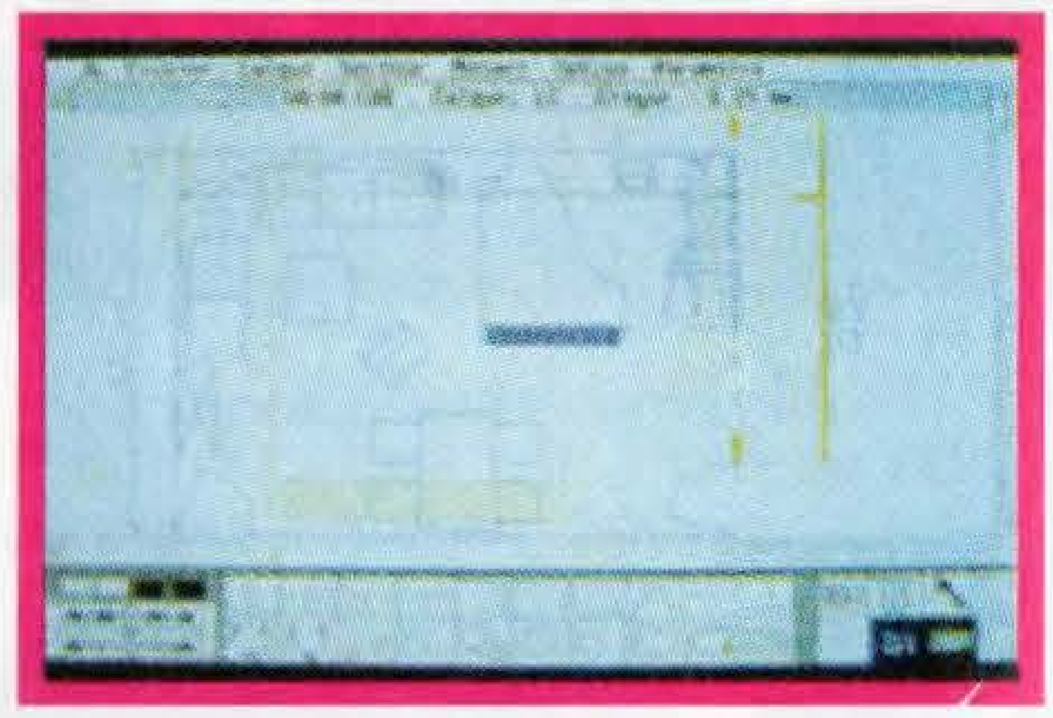




E' IN EDICOLA
SUPPLEMENTO A GUIDA VIDEOGIOCHI
SPECIALE
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Taxe Percue (Tassa Riscossa) Milano Ferr. Corr.
VIDEOGIOCHI
Estate '90
TUTTI I VIDEOGIOCHI PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE
1140
GIOCHI AL BANCO DI PROVA
200
VIDEOGIOCHI D'ORO
SELEZIONATI IN BASE A:
• GENERE • ANIMAZIONE
• GRAFICA • GIOCABILITA'
• EFFETTI SONORI
ITALIA '90
TUTTI I GIOCHI
DI SIMULAZIONE CALCISTICA
• RASSEGNA DEI PIU'
GETTONATI COIN-OP
• GUIDA ALL'ACQUISTO
DEI MIGLIORI COMPUTER
CONSOLE E ACCESSORI
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON



Planimetria dell'appartamento in scala 1:1 creato con Becker CAD



Una creazione personalizzata

Becker CAD

Superbo programma di disegno di precisione che lavora in modo vettoriale, Becker CAD è utile tanto all'architetto quanto a chi vuol creare tracciati molto raffinati.

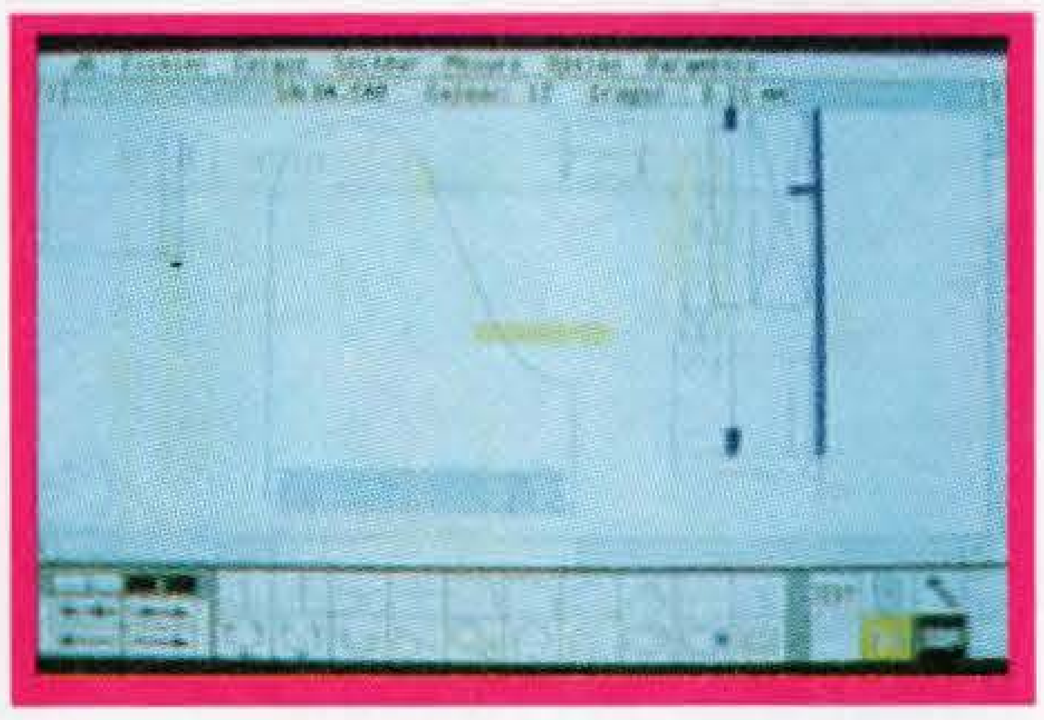
Becker CAD rende possibile la realizzazione di disegni di precisione, coprendo un vasto campo del disegno industriale, l'architettura, l'elettronica e la meccanica.

Ma queste non sono le sole aree interessate, si rivela utile anche per tutti coloro che hanno bisogno di stabilire schemi precisi e in cui sia di fondamentale importanza il rispetto delle proporzioni. Funziona su ogni Atari ST dotato di un minimo di 1Mb di memoria e solo in monocromia (o in emulazione monocromatica). Attenti: benché sembri funzionare a prima vista in media risoluzione, il programma è di fatto inutilizzabile poiché alcune funzioni non sono più gestite correttamente (in particolare le rette).

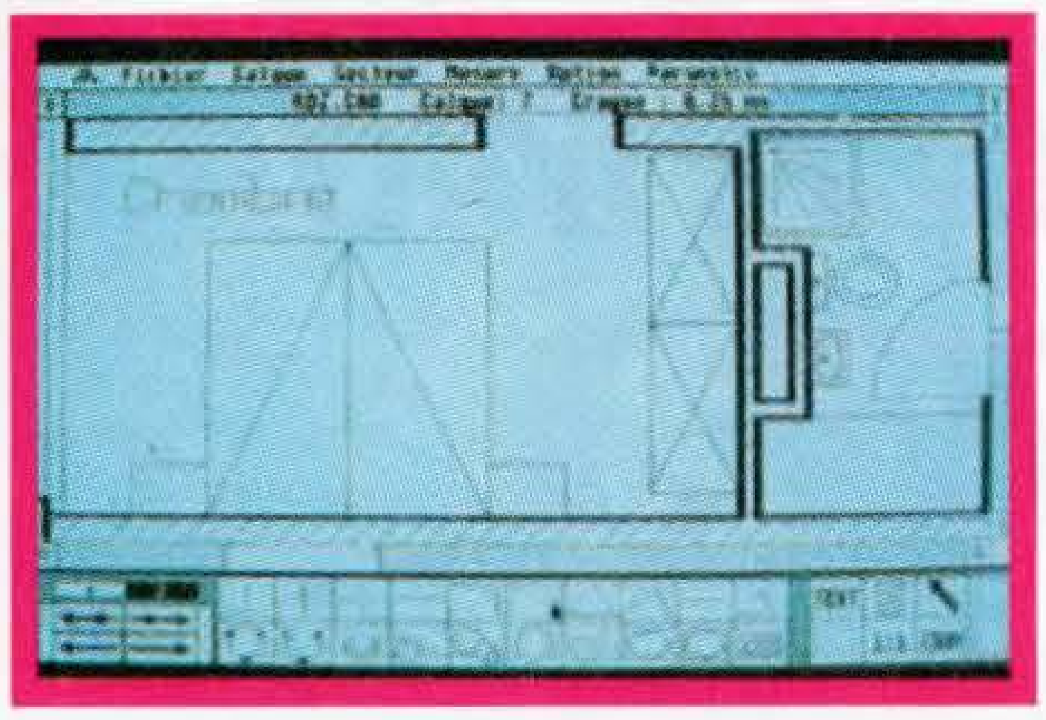
Contrariamente ai tradizionali programmi di disegno che lavorano in bit-map (un punto dello schermo è codificato su un certo numero di bit, in funzione della risoluzione adottata) e nei quali l'ingrandimento di una zona rivela un disegno rozzo, Becker CAD funziona in modo vettoriale, cioè ogni elemento del disegno è caratterizzato da un certo numero di componenti che permettono di liberarsi del tipico difetto della perdita di definizione nel corso dell'ingrandimento.

Lo schermo di lavoro comprende nella sua parte superiore il classico menu scorrevole GEM, che gestisce gli archivi, i calchi, i settori, le misure, le opzioni ed i parametri possibili. La parte inferiore è riservata ad una serie di icone che contengono le figure preprogrammate e gli strumenti atti a rielaborarle in modo da permettere creazioni personali.

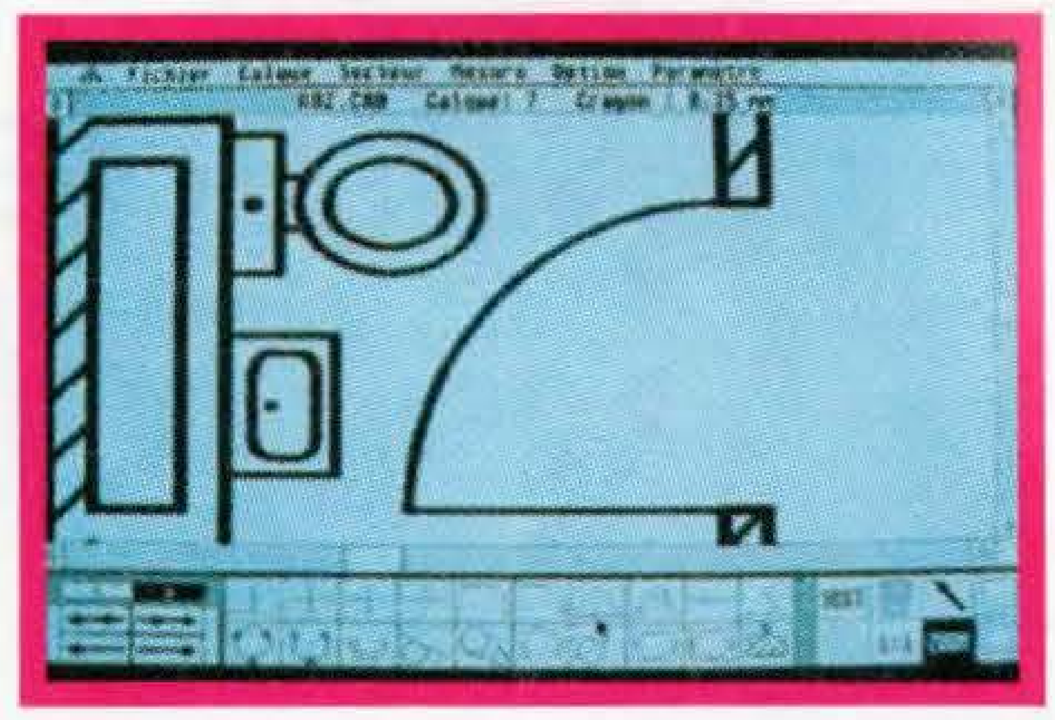
Per il nostro studio riprendiamo l'esempio del manuale, la struttura di un salone di 4,20 x 6 m. che ammobilieremo a nostro piacere. Prima di iniziare a disegnare è indispensabile, come è logicamente prevedibile, definire un certo numero di parametri. Per prima cosa il formato della pagina: sono proposti numerosi formati, che si adattano a diversi campi (normalizzato, architettura, industriale) e vanno dall'A4 classico (21 x 29,7 cm) all'enorme A0 (circa 1 metro quadrato). Nel nostro caso sceglieremo qui il formato A4 per una facile riproduzione su stampante e matrice. Definiamo poi la scala (1:50) e l'unità di misura (cm) tra le varie possibili. Infine chiediamo la visualizzazione del tracciato delle coordinate, della taglia, dei regoli, del reticolo e definiamo il retino a 2 mm. Non resta che chiedere la visualizzazione in rapporto 1:1 con retino per essere pronti a disegnare. Le icone inferiori offrono un'ampia scelta di figure predefinite: cerchi ed ellissi, concentrici o no, archi, rettangoli e quadrati, rette, poligoni, linee parallele verticali od orizzontali, raggi, triangoli, parallelogrammi e disegno a mano libera, consentendo un utilizzo molto semplice della gestione del programma. Un secondo menu di icone dà accesso ad alcune operazioni su figure già costruite: tracciare perpendicolari, livellare uno o più tratti di un'intersezione, tagliare un tratto o modificarne la lunghezza, arrotondare



Zoom sul particolare



Seconda possibilità di utilizzo



Zoom sulla stanza da bagno

un'intersezione, stabilire la tangente tra due cerchi, eccetera. Nel nostro esempio abbiamo cominciato ad attivare il tracciato delle rette che ci ha permesso di costruire il muro di sinistra.
Quando il cursore si trova sulla zona di disegno le sue coordinate compaiono in un riquadro che si sposta automaticamente per permettervi di avere una visione migliore del piano di lavoro. A questo punto puntiamo in alto a sinistra e abbassiamo verticalmente il mouse. Compare una nuova misura che indica la lunghezza della linea. Non vi resta altro che puntare di nuovo quando avrete raggiunto 420 cm. (cioè 4,20 m richiesti per il muro).
Selezionate Retta nel menu Misura e puntate sul tratto appena tracciato. Le sue dimensioni saranno calcolate e visualizzate. Ripetete queste due operazioni per il muro in alto sullo schermo. Vedrete che le indicazioni di misura sono nascoste dal regolo.
Niente paura. Puntate sull'icona di spostamento e poi su una parte visibile di questa misura. Appare un allarme e basta puntare sulla freccia discendente perché la misura ritorni nel campo visibile.
Queste possibilità di manipolazione sono d'altronde particolarmente ampie e meritano di perdere la perdita di un pò del nostro tempo .
Potrete così spostare una linea o farla ruotare attorno a una sua estremità, definire un blocco per manipolarlo a piacere (spostamento, rotazione, simmetria, deformazione, ecc.) una zona di disegno e anche cancellare, uno ad uno, ciascuno dei molteplici tratti che costituiscono la vostra opera qualora questa non sia riuscita al meglio oppure vogliate semplicemente modificarla.
Continuiamo il nostro lavoro. Il muro di destra contiene una finestra ed una porta. Per la finestra basta scegliere un altro tipo di tratto discontinuo, mentre per la porta utilizziamo una delle icone che consentono di collegare tre punti con una curva. Non rimane che sfruttare le conoscenze acquisite per terminare la stanza.
Se vi serve un posizionamento particolarmente preciso, utilizzate lo zoom che dispone di un grande rapporto e non fa perdere nulla in definizione (ricordiamo che Becker CAD lavora in vettoriale).
Si tratta ora di arredare la camera. A tal fine potete creare ad uno ad uno i vostri mobili su un nuovo disegno, senza preoccuparvi delle differenze di taglia dovute a una nuova scala e salvarli per servirvene più tardi. Ma ciò non è necessario perché il programma è corredato di un vasto campionario di simboli architettonici, elettrici o elettronici. Essi verranno adattati in dimensioni alla scala del lavoro.
Per facilitare la messa a punto finale consigliamo di lavorare con un calco differente per ogni nuovo mobile.
Il programma opera in effetti con un sistema di calchi (fino a 300) che si sovrappongono a piacere. Grazie a questo procedimento è molto facile rendersi conto dell'effetto ottenuto dalla soppressione o combinazione di più calchi.
Non vi resta, a questo punto, che disporre i mobili, facendoli ruotare o deformare se necessario.
Nulla, comunque, vi vieta di aggiungere un testo. A tal fine disponete di 5 font di caratteri (che potete anche completare con l'editor di font fornito) e di tutte le possibilità di manipolazione di blocchi. Il programma dispone inoltre d'un linguaggio di descrizione di pagine a pile che consente la facile creazione di diversi macro-comandi. E' possibile salvare il lavoro svolto in tre modi: oggetto, immagine (recuperabile dai programmi di disegno) o CAD (in cui si può modificare a piacere la scala). L'uscita della stampante è a driver per stampanti a 9 e 24 aghi, laser Atari e plotter. Il manuale contiene tutti gli elementi necessari per l'apprendimento e l'uso approfondito delle varie opzioni.
In conclusione, possiamo dire che Becker CAD è un buon programma di disegno di precisione, a un prezzo competitivo per questo genere.
(Dischetto Micro Application per Atari ST - 1Mb minimo)

A.C.

— L'Interfaccia Midi — Trilogic

L'Amiga si lancia neMIDI! In, out, thru, l'interfaccia di Trilogic (distribuita da Bus+) ha tutto per affascinare gli appassionati di musica e di computer.

La Trilogic lancia una nuova interfaccia MIDI per Amiga. Connessa rapidamente al computer, questa possiede tre porte thru, di cui due possono essere modificate in uscite MIDI out grazie a due interruttori disposti sull'interfaccia stessa. Questa interfaccia MIDI vi permetterà di sviluppare tutti gli strumenti MIDI compatibili con i soft di MAO disponibili su Amiga. **(Interfaccia MIDI Trilogic per Amiga).**

—Audio— Digitizer

In entrata un walkman, in uscita un Amiga! Connesso dietro la macchina. E' l'interfaccia che fa il resto!

Questa interfaccia vi permette di collegare il vostro Amiga ad un'entrata sonora di tipo walkman, catena hi-fi, CD, ecc., per digitalizzare qualche secondo di musica, di dialogo o di rumore. Compatibile con i digitalizzatori soft come Audio Master o Perfect Sound, questa scatola si collega sulla presa in parallelo di Amiga. Una piccola presa jack (tipo cuffie di walkman) vi permette di collegare la sorgente sonora.

Il risultato della digitalizzazione dipende ovviamente dal soft che impiegate. La Trilogic propone sul dischetto che accompagna l'interfaccia delle ver-



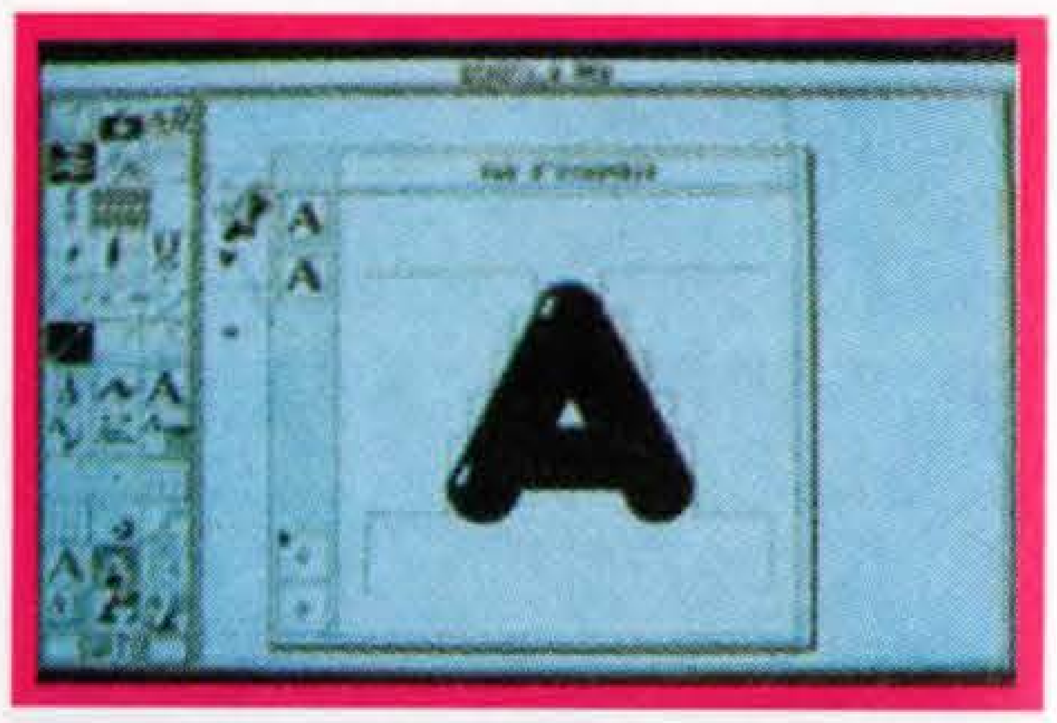
L'interfaccia MIDI e l'Audio Digitizer

sioni demo di Audio Master e Perfect Sound per provare il campionamento. Però sarà impossibile salvare le vostre digitalizzazioni su queste versioni. Si trovano inoltre sul dischetto di Audio Digitizer interessanti banche di suoni. Di semplice impiego, corredata di istruzioni chiare, questa interfaccia è efficiente, anche se non è compatibile in stereo. **(Interfaccia e Soft Trilogic per Amiga).** *M.B.*

— Didot —

Editor di caratteri per Calamus, Didot vi permetterà di creare e modificare ogni sorta di font vettoriali e di simboli gli uni più folli degli altri.

Didot è un editor di caratteri per Calamus. Permette la creazione di nuovi caratteri o la modifica di altri già esistenti. Attenti però in questo caso, poiché la modifica di caratteri depositati è una violazione di copyright. Il programma gira solo in alta risoluzione, ma funziona per-



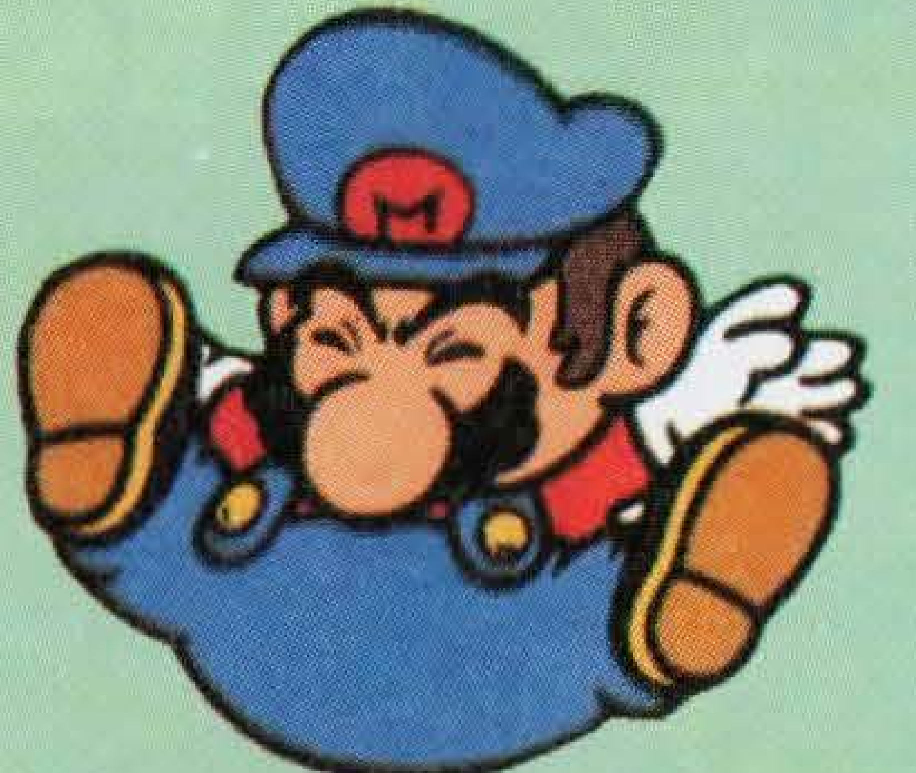
Definizione dei contorni

fettamente anche in emulazione. La parte sinistra dello schermo di lavoro è riservata alle icone di creazione e modifica dei caratteri. In un primo tempo occorre selezionare il carattere su cui intendete lavorare. Scegliete poi l'icona "martello" per "piantare" i diversi punti che lo costituiscono. Questi punti possono essere collegati da rette o curve definite con l'aiuto di punti supplementari che permettono di modificare le curvature. Si può anche scegliere il senso di rotazione della curva. Una volta fissato l'ultimo punto sul primo (i caratteri devono per forza essere figure fisse), attivate la funzione di chiusura. I risultati senza dubbio non saranno subito perfetti. Fortunatamente disponete di varie funzioni per elaborare il vostro disegno. Non resta che definire il contorno del carattere. Per maggior precisione sarete portati ad usare lo zoom di potenza variabile, sia per la creazione di orientamento orizzontale (che regolano la taglia e l'esatta posizione del carattere sulla linea). Altre funzioni potranno rivelarsi utili: clipboard per immagazzinare temporaneamente un carattere, griglia di aiuto, visualizzazione di un'immagine Degas o GEM che può servire da modello. Il manuale spiega chiaramente le diverse funzioni e dispone di un tutore didattico. In conclusione Didot si rivela insostituibile per tutti coloro che vogliono completare con una media spesa i loro set di caratteri Calamus. **(Dischetto ALM per Atari ST)** *A.C.*

HI-SCORE

Gallery





Luca P. - San Giorgio (MI)
Super Mario Bros (Nintendo) **2000000pt**





Livio P. - Torino
Super Mario Bros (Nintendo) **877650 pt**

GV10

COGNOME ____________________

NOME ____________ ETA' ______

INDIRIZZO ____________________

CITTA' ____________ C.A.P. ______

GIOCO ____________________

ACQUISTATO DA ____________________

MACCHINA ____________________

PUNTEGGIO RECORD ____________________

NOTE ____________________

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- ☆ *una vostra foto*
- ☆ *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

La nuova sfida dei Bitmap Brothers

L'arcade/adventure sembra ispirare praticamente tutti gli editori. I Bitmap non sfuggono al contagio.

Questo trio di talento è conosciuto soprattutto per i suoi giochi d'azione (Xenon, Speedball e Xenon 2). E' il primo gioco arcade/adventure dei Bitmap Brothers (B.B.). Come mai si rivolgono a questo genere col rischio di deludere i loro fans? Essi spiegano: "A rischio di sorprendervi, il primo dei B.B. (tre anni fa) sarebbe in realtà dovuto essere un gioco arcade/adventure. Ma lo sviluppo di un tale gioco richiede tempo, dunque denaro. Invece, uno shoot'em-up è più facilmente realizzabile, tanto più che questo genere era molto apprezzato dal pubblico nel 1987. E' la ragione per cui ci siamo lanciati nel "business" con Xenon. Speedball e Xenon 2 ci hanno apportato in seguito una certa notorietà ed una disponibilità finanziaria che ci facevano crudelmente difetto. Abbiamo adesso il tempo ed i mezzi per creare giochi che richiedono un importante investimento. E poi, bisogna anche sottolineare che creare successivamente due o tre giochi dello stesso genere finisce per stancare. Cadaver è un progetto che ci appassiona. La libertà di concezione che ci autorizza il genere ha galvanizzato la nostra creatività. Evidentemente non si tratta per noi di creare un banale adventure/arcade in più. Cadaver, il cui tema è l'heroic fantasy, piacerà a tutti i giocatori. Si ritrovano gli elementi dei giochi d'azione, d'avventura e dei giochi di ruolo! I puzzles ed altre difficoltà saranno accessibili a tutti, pur conservando un interesse di gioco elevato. Abbiamo effettivamente potuto verificare la varietà delle situazioni. Il nostro obiettivo: assalire il castello di un folle assassino e scoprire il mobile dei morti. Il giocatore dirige il personaggio alla ricerca di indizi, oggetti, avversari, ecc. Dal lato realismo non si resta delusi. Un esempio: all'inizio, l'eroe non può sollevare né spingere un oggetto troppo pesante per lui se la sua forza non cresce. Il castello di Cadaver comporta cinque livelli che comprendono cento locali. La realizzazione di un tale gioco avrebbe richiesto dei mesi senza il Map-maker dei B.B. Questo programma permette di creare una stanza del castello in cinque minuti! Non più problemi con un tale aiuto, non ci si preoccupa che dell'aspetto ludico del soft. Questo ci porta a pensare che Cadaver sarà un appassionante gioco. Uscita prevista nei prossimi mesi su ST, Amiga e PC. Per finire sappiate che i B. B. preparano l'uscita di Speedball 2, una simulazione sportiva di cui presentiamo una schermata.

M.B.

Recuperate gli oggetti



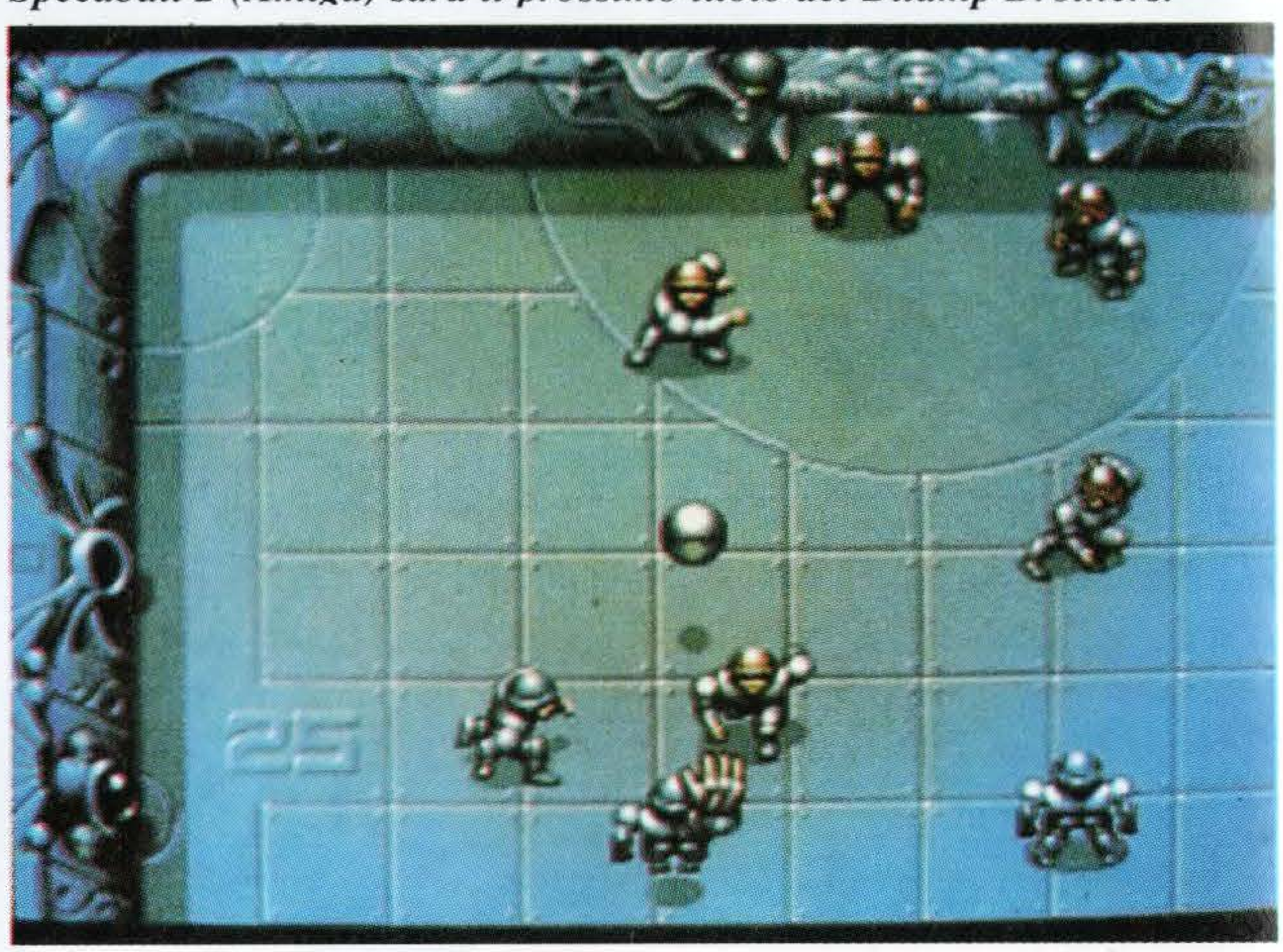
Il baule contiene una gemma



Solo una bomba... può farvi uscire



Speedball 2 (Amiga) sarà il prossimo titolo dei Bitamp Brothers.



☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Darius +

Amiga

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



I miglioramenti apportati a Darius +, rispetto al gioco arcade della Taito sono di scarso rilievo.
Nelle vesti dell'eroe di turno, attaccate le installazioni extraterrestri prima che riescano a invadere la terra distruggendo ogni forma di vita, ed è per questo che date battaglia su un pianeta acquatico agli infernali alieni che vi si trovano e, ogni volta che terminate un livello, avete la scelta tra due percorsi diversi da intraprendere. L'azione è avvincente, ma il livello di dificoltà è molto elevato, ma questo non fermerà sicuramente i patiti del genere, al contrario sarà un ottimo incentivo soprattutto per i super-allenati che vogliono mettere la loro abilità alla prova. In questo programma la chiave del successo è data essenzialmente dalla possiiblità di acquisire armi supplementari, senza le quali non potrete tener testa a lungo ai mostri di fine livello. Il sistema di gestione di tali armi è particolarmente originale, ma si rendono necessari frequenti interventi con la tastiera. (Dischetto The Edge)

Doramon

PC Engine NEC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



In questo soft, decisamente di genere mangereccio, esplorate dei labirinti alla ricerca delle torte che vi si trovano, stando ben attenti alle creature che vi danno la caccia e che ce la mettono tutta per impedirvi di raggiungere l'agognato obiettivo (perlomeno per le persone "golosone" fino all'assurdo come me!). Lungo il cammino saltate su dei trampolini, vi impadronite di teletrasportatori e raccogliete armi che sono indispensabili per la vostra "salute". Doramon è un gioco semplice ma non per questo poco attraente, anzi direi che è molto ma molto ludico e che per la sua irruenza si rivolge soprattutto ai più giovani, comunque non è un crimine se piace anche a chi proprio giovanissimo non è. La realizzazione di Doramon è eccellente e si apparezzerà in particolare la presenza di codici che consentono di riprendere il gioco a partire dall'ultimo livello raggiunto, evitando così frustranti ripetizioni. Peccato che l'azione sia così ripetitiva, avrebbe potuto ambire a qualcosa di più. (Cartuccia Hudson Soft)

Fallen Angel

Amiga

GENERE	BEAT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



Gli Angeli americani sbarcano a Londra per ristabilire l'ordine nella metropolitana che negli ultimi tempi è diventata particolarmente problematica per le forze dell'ordine locali. Emozionanti avventure vi aspettano nella sotterranea londinese, dove i malviventi non stanno a guardare: vi affrontano con tutta la grinta che li contraddistingue. Innumerevoli canaglie sono in attesa di "farvi la festa" sui convogli o sui marciapiedi delle stazioni. Certamente anche da parte vostra non manca il coraggio e perciò, ne siamo certi, riuscirete a ripulire la metropolitana londinese in men che non si dica. Fallen Angel è un beat-them-up nella linea di Vigilante. I combattimenti si susseguono (e si assomigliano) e voi dovrete a volte fare a pugni con dei gentlemen con la bombetta e l'immancabile ombrello (tutto... meno che gentlemen). Gli effetti grafici che rappresentano la metropolitana inglese sono ad onor del vero abbastanza piacevoli, ma una volta passato il piacere della scoperta, ci si annoia a morte... (Dischetto 7 Screen)

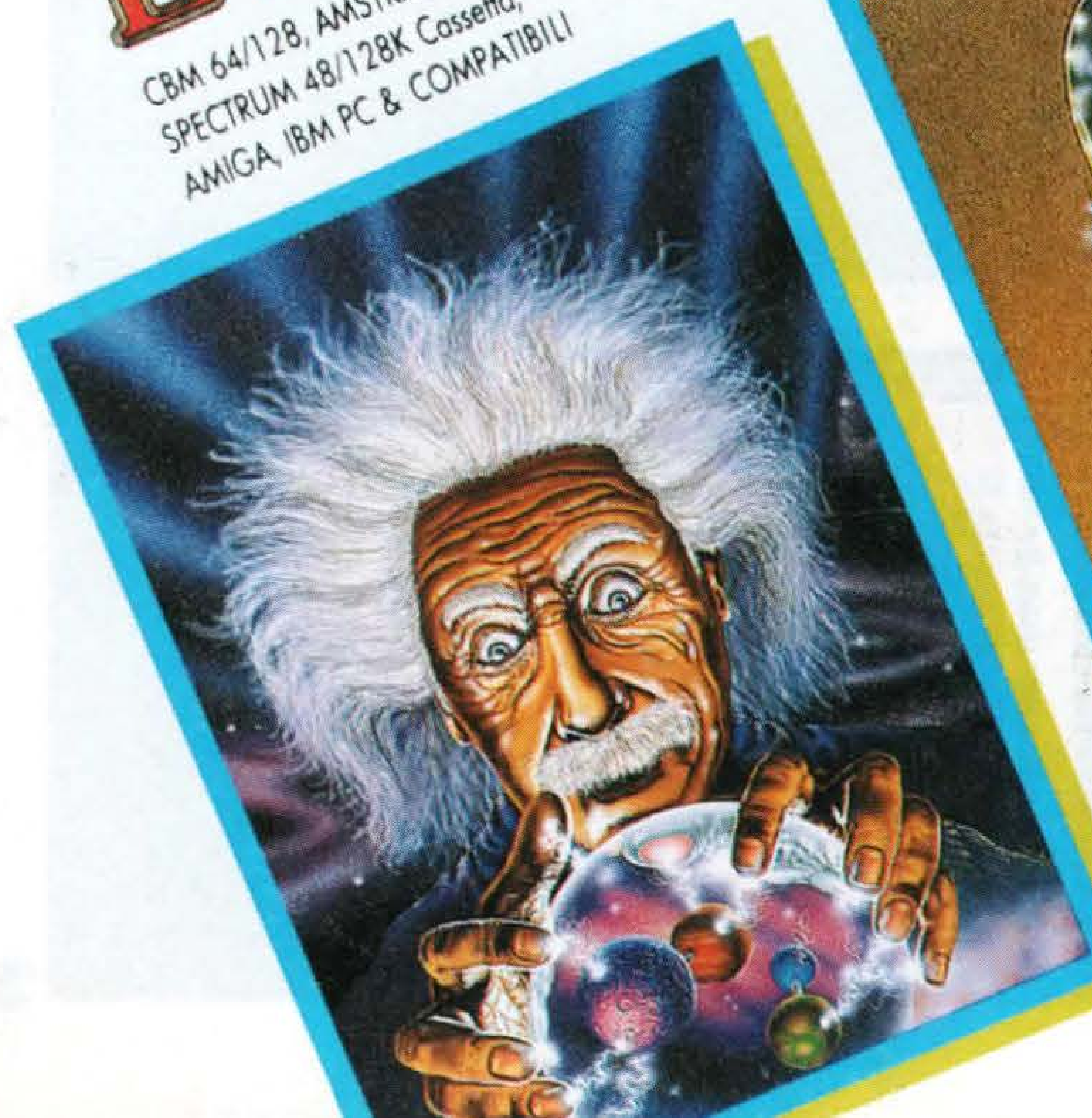


DISTRIBUITO IN
ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
LEADER DISTRIBUZIONE SRL.
U.S.GOLD
VISION
...lle Strade...

Scoprite l'Oro sulle

...old Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3388.

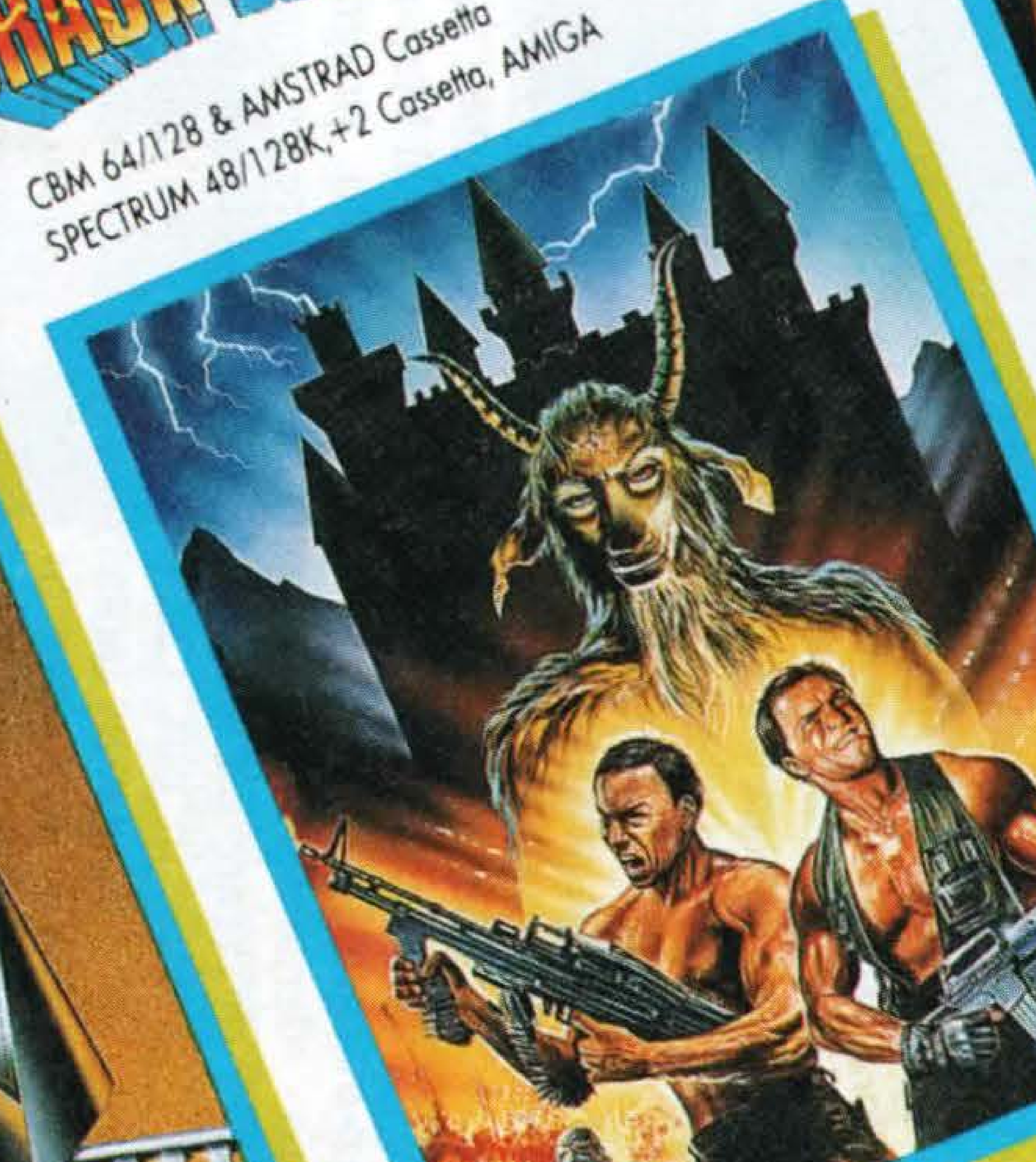
E-MOTION™
CBM 64/128, AMSTRAD Cassetta,
SPECTRUM 48/128K Cassetta,
AMIGA, IBM PC & COMPATIBILI



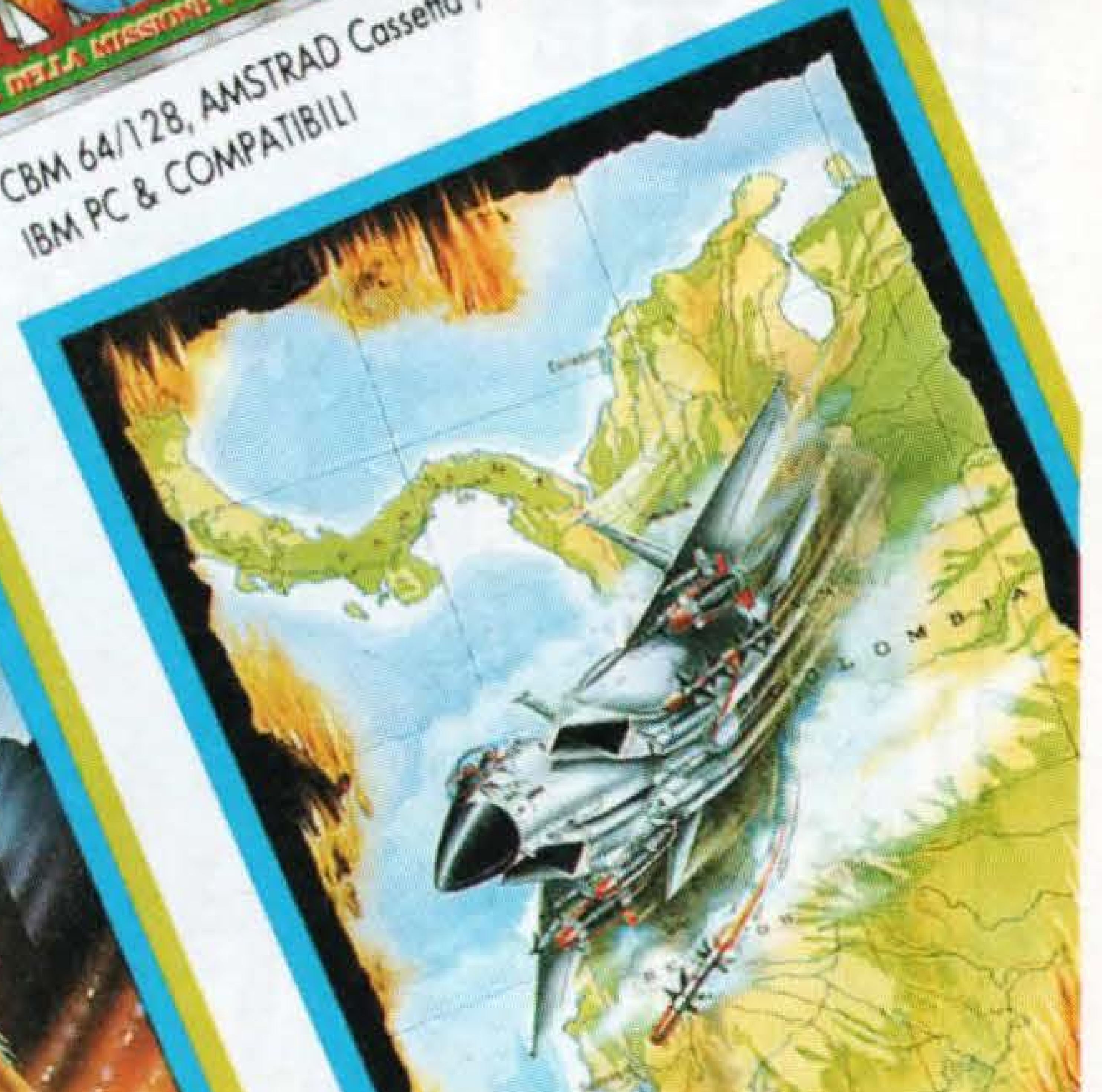
ROTOX™
AMIGA, IBM PC & COMPATIBILI



CRACK DOWN™
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassetta
SPECTRUM 48/128K,+2 Cassetta, AMIGA



SNOWSTRIKE
ZONA DELLA MISSIONE: COLOMBIA - SCOPO DELLA MISSIONE...
CBM 64/128, AMSTRAD Cassetta, AMIGA
IBM PC & COMPATIBILI



Dal rock degli ottanta al frastuono dei novanta – c'è una ditta di computer che ancora comanda. I programmatori **U.S. GOLD** producono suoni e visioni che divertono all'infinito anche i più "esigentoni". State attenti là fuori, vi diciamo coi cori ed il buon gusto sprizzerà da tutti i vostri pori – soltanto **U.S. GOLD** vi dà divertimento facendovi risparmiare tanti soldi ed altrettanto tempo! Non state lì in ozio, precipitatevi al negozio – è l'oro che vogliamo e non spazzatura di seconda mano! Scrutando fra gli scaffali lesto lesto – scegliete **U.S. GOLD** e lasciate stare il resto.

Azione, emozione, divertimento in tutt'uno – ciò è garantito se comperate il No. 1. C'è un'unica scelta da fare per i vostri soldi far fruttare – comperate solo i giochi che la fantasia fan volare! Con **U.S. GOLD** potete star sicuri – SCRIVETELO SUI MURI!!!!

Fantasy Zone

PC Engine NEC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

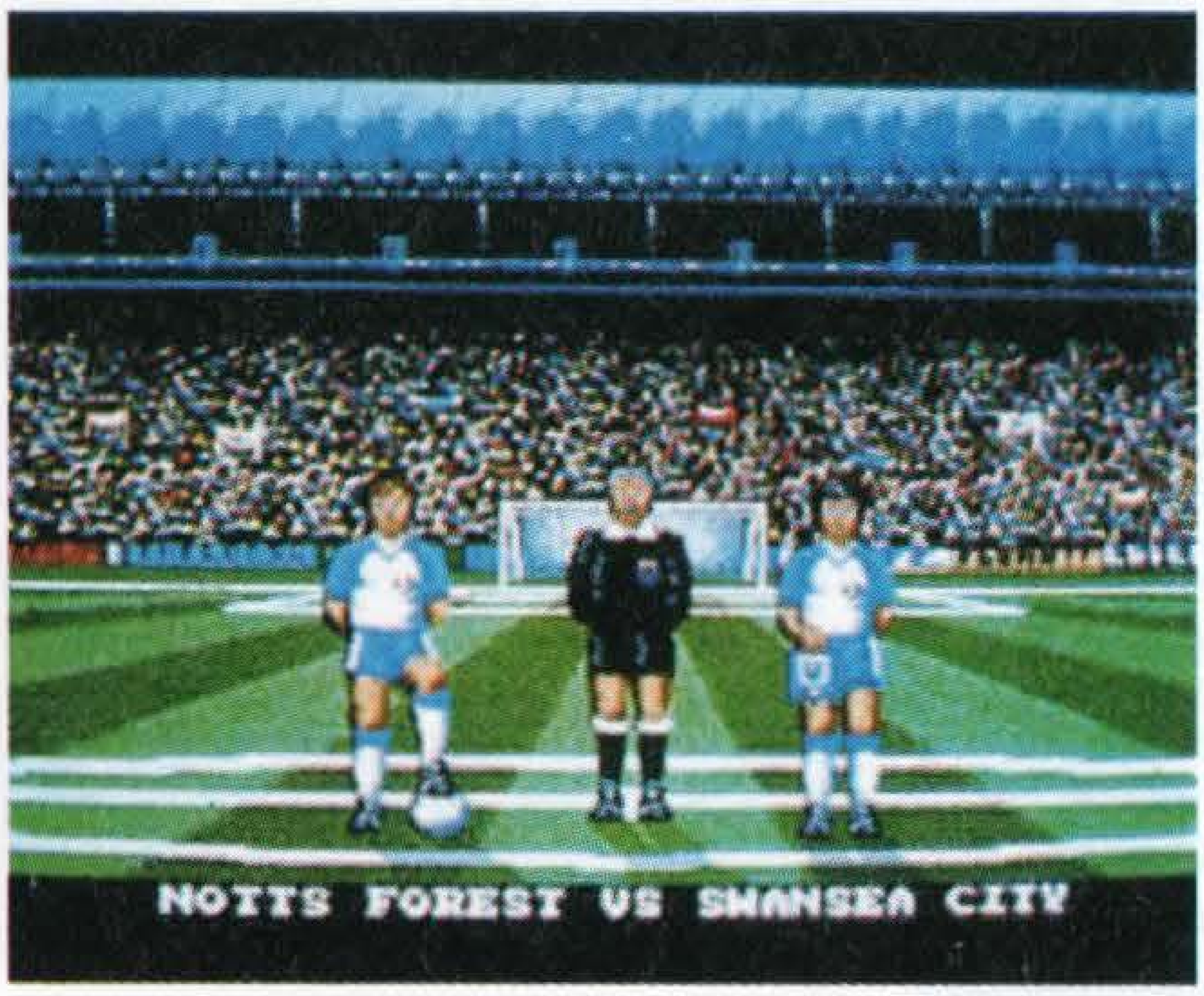


Fantasy Zone è uno shoot'em-up, ben noto ai possessori della console Sega, finalmente disponibile anche per i possessori del PC Engine. La trama del game trattato non è cambiata; anche in questa conversione l'obiettivo che vi proponete è lo stesso: con il denaro ottenuto abbattendo alieni, potete acquistare ogni sorta di equipaggiamento supplementare per arricchire il vostro arsenale personale, indispensabile per poter proseguire la missione con buone speranze di successo, quindi una buona gestione delle risorse ottenute è essenziale. Questa irreprensibile versione soddisferà completamente tutti i fan di questo soft ormai diventato un grande classico nel genere. Il principio di gioco è interessante e anche se datato resta sempre attraente come gioco, tanto più che il concetto originale è stato ripreso periodicamente in molti altri shoot'em-up, a riprova della validità dello stesso. Non è un programma spettacolare nell'insieme, ma la giocabilità e l'interesse del gioco sono OK. (Cartuccia NEC Avenue)

Footballer of the Year 2

ST- C64 - Amiga

GENERE	CALCIO MANAG.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	6	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	15000-29000

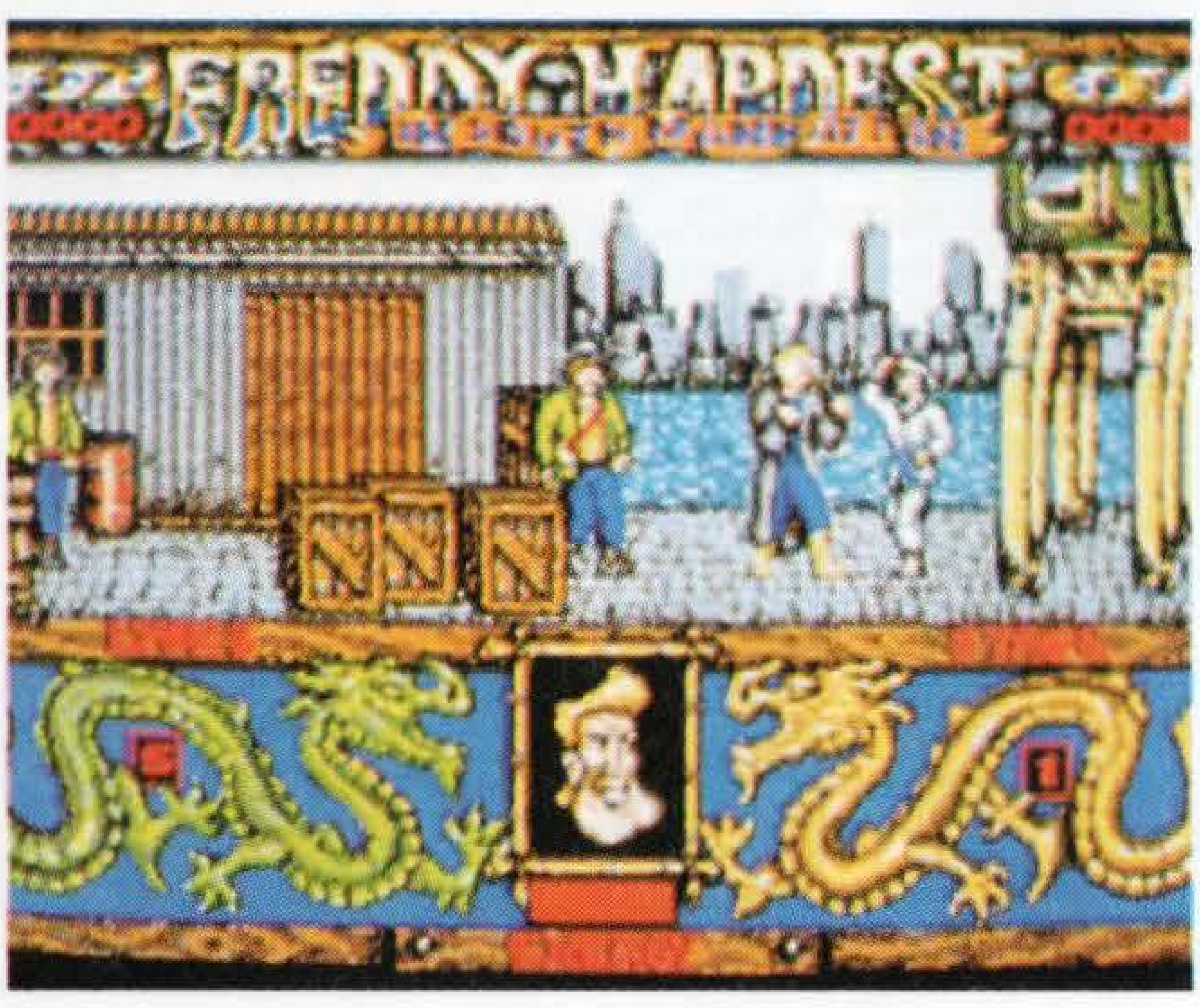


Dovete qui gestire la carriera del vostro giocatore di football in modo da farlo pervenire all'ambito titolo di "calciatore dell'anno". Dopo aver scelto la divisione, il gioco comincia. Potrete rispondere a domande a scelta concernenti il football (ma soprattutto concentrate sull'Inghilterra!), effettuare il vostro trasferimento in un'altra squadra (potete pagare per un eventuale trasferimento oppure ottenere lo stesso obiettivo grazie alle reti segnate, buone risposte a delle domande...). accedere ad un certo numero di informazioni o giocare un match. Gli incontri si susseguono senza il vostro intervento. Avete solamente la possibilità di utilizzare delle "schede da goal". Dovete apprendere una tecnica particolare (passaggi tra i giocatori, posizionamento e timing rigorosi) e tentare in seguito di metterla in pratica. Malgrado l'interesse delle strategie di marcature evocate, il gioco resta poco interessante poiché fate in fondo ben poche cose. Le fasi d'azione non durano che qualche secondo ed i quiz rischiano di non appassionare affatto. Riservato solo ai più patiti del football! (Dischetto Gremlin)

Freddy Hardest

Amiga -CPC - C64- Spectrum

GENERE	BEAT"EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-18000

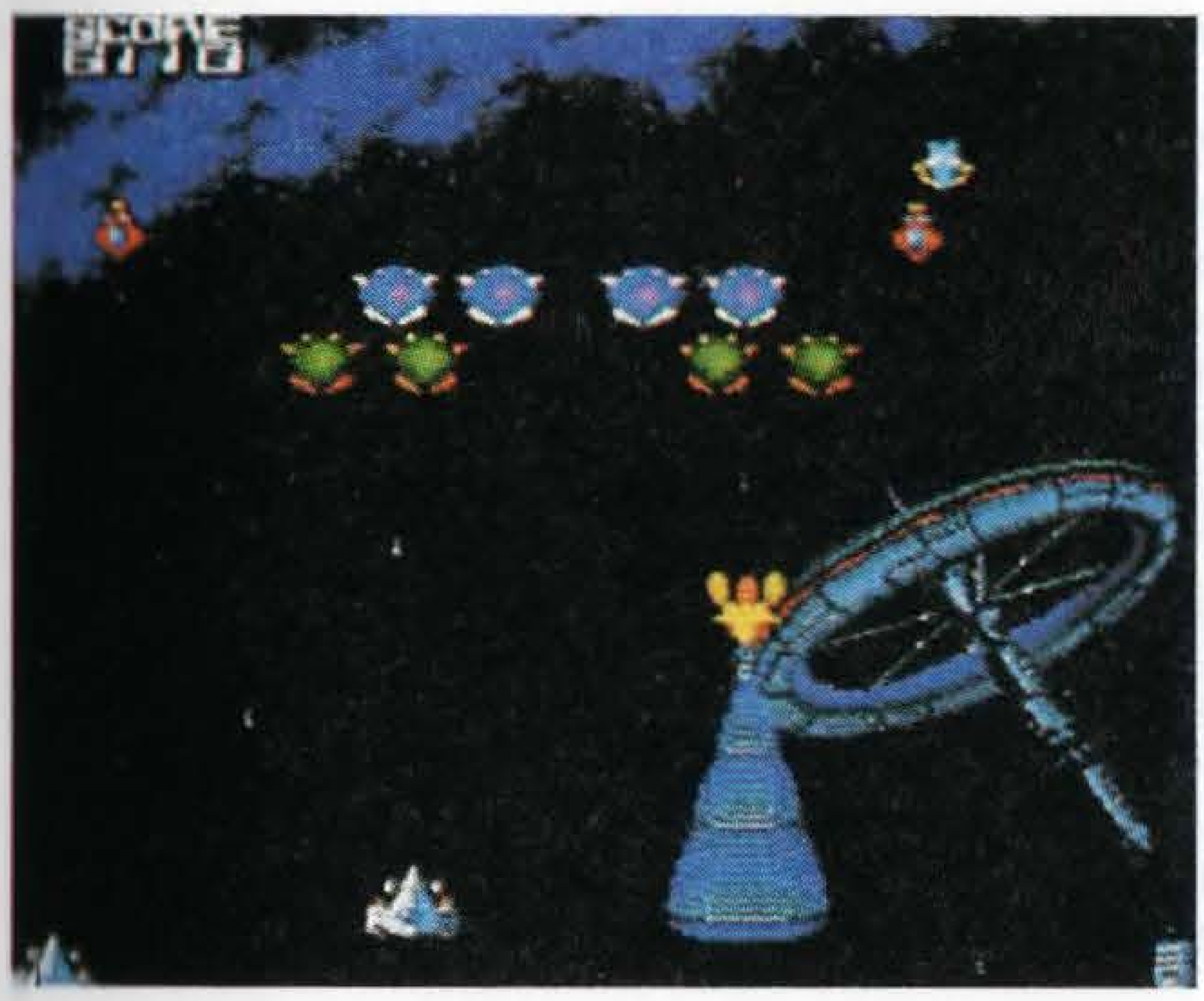


In questo beat-them-up tra i più classici voi affrontate le numerose bande criminali che impervensano a Manhattan e che lottano per avere il predominio territoriale di uno dei più noti quartieri di New York.
Come ben saprete (anche se non ci siete mai stati) in questo quartiere vive una moltitudine di razze tra cui asiatici che vi attaccano da ogni parte quando siete in prossimità delle banchine del porto e, purtroppo per voi, non da soli ma aiutati da scaricatori armati di coltello dall'aspetto tutt'altro che raccomandabile, che ce la metteranno tutta per farvi fare il "grande salto..." nel mondo dei "più". Freddy Hardest è un clone dello strafamoso Vigilante che tanti smanettoni ha conquistato ma che non aggiunge assolutamente nulla di nuovo al genere, perciò non aspettatevi grandi sorprese. Per chi non ama il genere è molto difficile sentirsi motivati da un'azione così ripetitiva, tanto più che la realizzazione non è affatto brillante.
(Dischetto Dinamic)

Galaga 88

PC Engine NEC

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-



Quest'adattamento del gioco arcade della Namcot è un rifacimento del datato Galaga, un classico del genere. Il principio di gioco resta praticamente lo stesso, ma a rendere competitivo il game sono state apportate numerose piccole innovazioni: ship doppi, scrolling differenziati, bonus, ecc; consentendo una migliore gestione del gioco. La ricetta è vecchia, ma non per questo poco efficace: gli amanti dello "spara e fuggi" troveranno pane per i loro denti e sicuramente passeranno parecchie delle loro serate incollati allo schermo e impegnati in una sfida appassionate. Infatti, è uno shoot'em-up molto avvincente, di cui non ci si stanca per parecchio tempo, diciamo pure che ha l'effetto delle ciliegie "una partita tira l'altra".
La realizzazione è eccellente e anche i più esigenti "smanettoni" cercheranno invano di trovarvi qualche difetto: non esiste la minima differenza dal gioco arcade che tanto ha imperversato nelle sale gioco. Un successo.
(Cartuccia Namcot)

Honey in the Sky

PC Engine NEC

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	5	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆	**PREZZO**	-

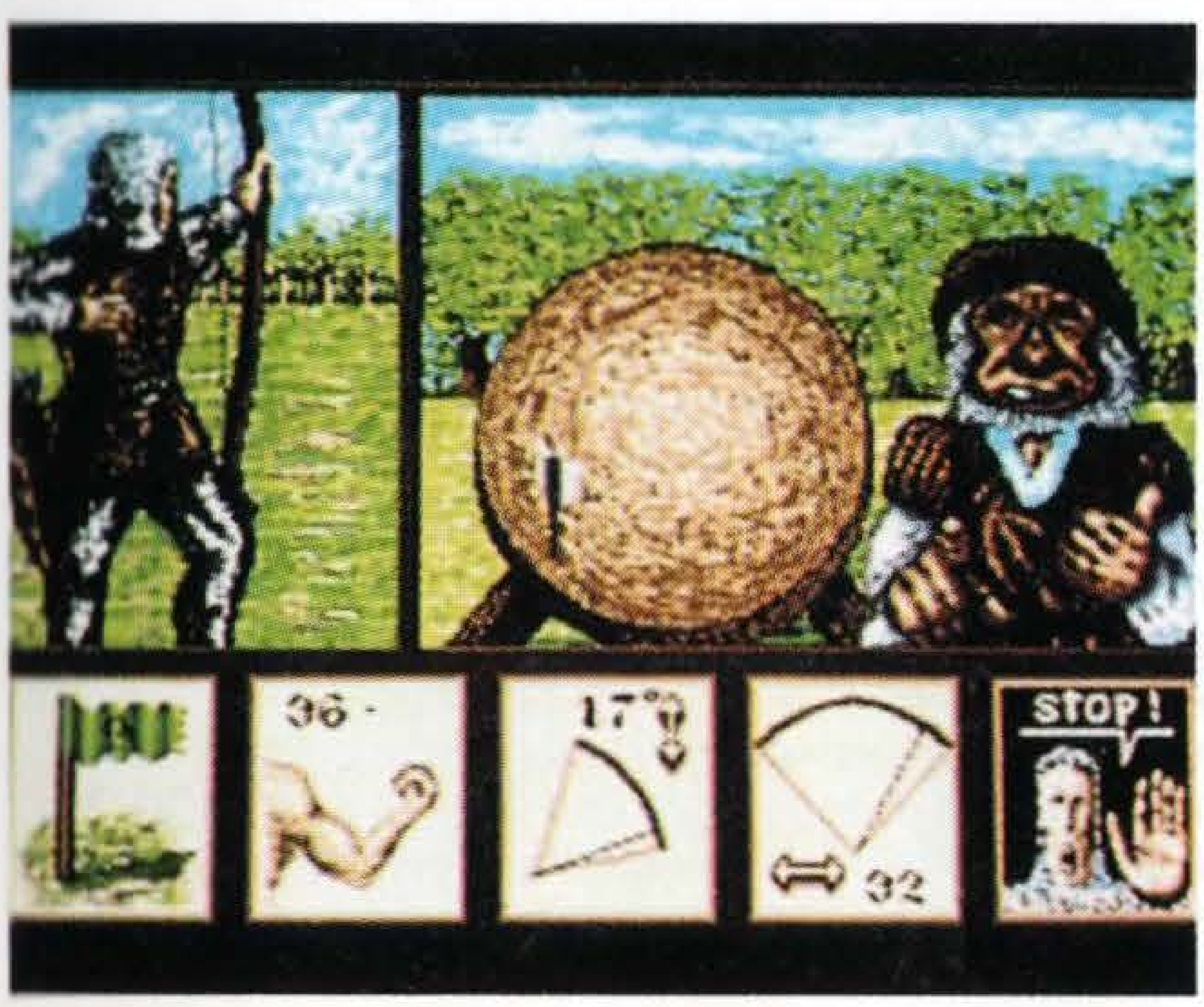


Honey in the sky fa parte della categoria degli shoot'em-up a scrolling verticale la cui sola originalità riscontrata si basa sulla possibilità di orientamento variabile del cannone a vostra disposizione. Potrete, infatti, orientare la traiettoria di sparo del cannone in modo tale da poter colpire correttamente e con precisione il nemico a seconda della posizione in cui compare. E' tuttavia abbastanza sorprendente scoprire un programma tanto insignificante affiancato ai solitamente superbi shoot'em-up che fanno parte della softeca del PC Engine. Che stupisce particolarmente è la grafica davvero scadente (neanche con tanta buona volontà si può dire di meglio!), mentre resta buona l'animazione degli sprite. L'interesse di gioco è francamente dubbio, anche se quello che scriviamo non è "vangelo" e perciò non è detto che questo valga per tutti. In conclusione, almeno per noi, Honey in the Sky si rivela un programma di serie B che conviene ignorare.
(Cartuccia Face)

Iron Lord

ST - Amiga - C64 -PC

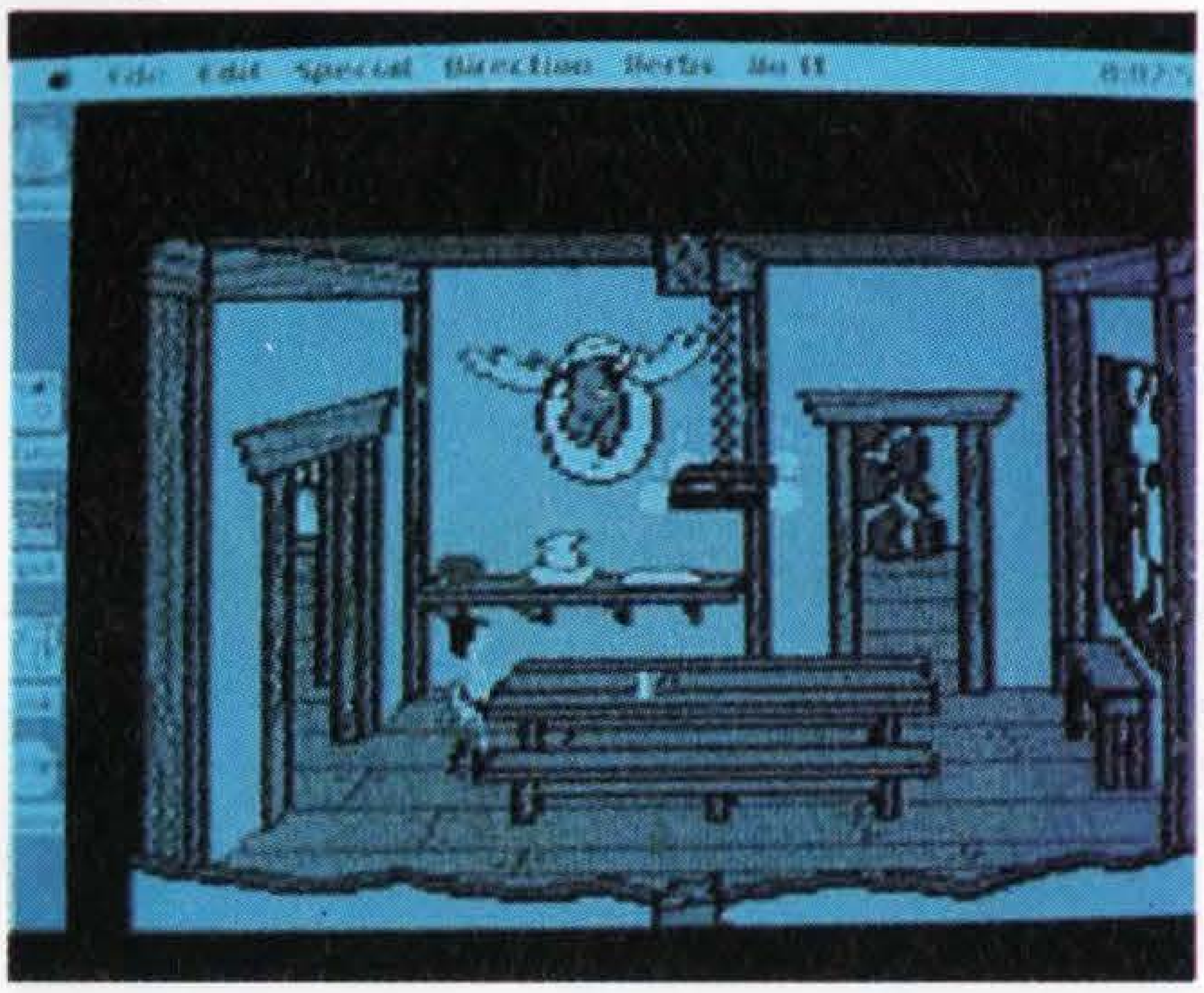
GENERE	ADVENTURE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-39000



Giovane cavaliere, andate a raggiungere a cavallo luoghi diversi per scoprire informazioni, raggranellare indizi, raccogliere armi e tentare finalmente di riunire un esercito per vincere le forze del male. Questo soft è facile da gestire (mouse e joystick) e dà luogo a scene diverse: braccio di ferro, gioco dei dadi, tiro con l'arco, scene arcade, tutte ben realizzate. Ma il centro dell'avventura sta nel dialogo che condurrete con i personaggi che incontrate. Per vincere dovrete aiutare un certo numero di persone facendo delle ricerche multiple: ritrovare un gioiello, fare in modo che il mugnaio sia pagato, sedurre la figlia dell'albergatore, ecc. Il logico concatenamento dei quesiti proposti dal computer evita ogni ricerca con il vocabolario. L'avventura è così resa accessibile anche ai "giovani guerrieri". Classico nel suo soggetto, semplice da gestire, gradevole, questo gioco è un buon titolo, anche se non è completo come "Fire King", un "Sierra" o un "Viaggiatori del tempo". (Dischetto Ubi Soft).

King's Quest III

Macintosh - Apple II GS - Amiga - PC - ST

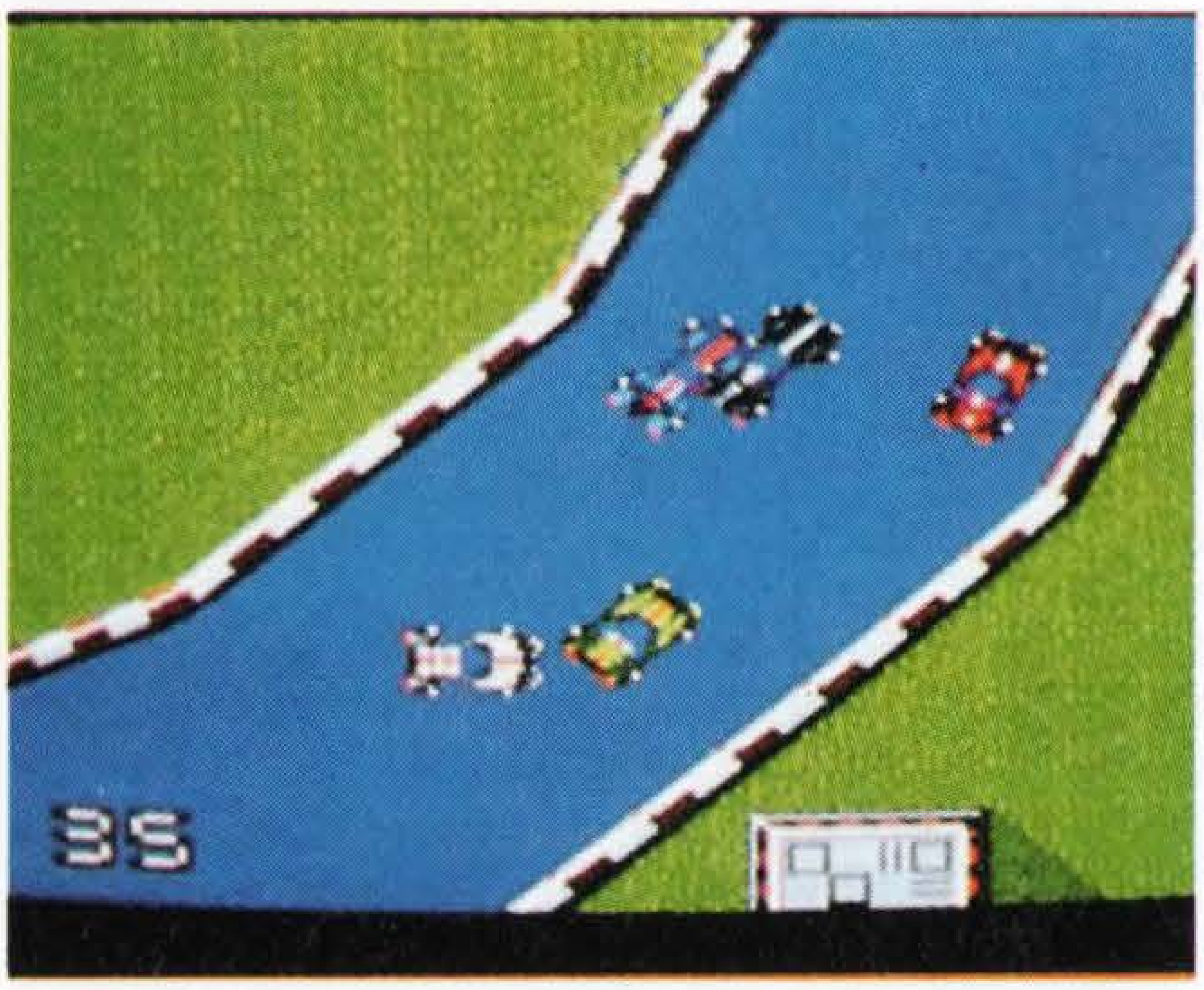


GENERE	ADV./ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	66000-99000

Schiavi dello stregone Manannam, siete in realtà un principe promesso a un brillante avvenire. Un problema urgente si pone: il vecchio stregone ha l'abitudine di uccidere i suoi servi il giorno del loro diciottesimo compleanno. Un buon mezzo per impedirglielo è usare i magici incantesimi che permettono di riconquistare la libertà. E' dunque urgente sbarazzarsi del vostro padrone prima dell'ora fatidica, approfittando della sua assenza per confezionare la pozione che lo trasformerà in gatto. Solo una volta libero potete esplorare il paese di Llewdor, attraversare il mare e compiere il vostro destino. Questo terzo episodio della saga di Roberta Williams dispone di un soggetto più ricco e meno ingenuo dei precedenti. Paesaggi e incontri più vari e la possibilità di utilizzare incantesimi (dati nell'informazione) rende il gioco appassionante. La realizzazione, invece, resta disperatamente piatta. Grafica 3D, ma cubica, animazioni da perfezionare e rumori digitalizzati. Si è già visto di meglio su MAC. (Due dischetti doppia faccia).

Moto Roader

PC Engine NEC



GENERE	CORSA AUTO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Moto Roader è, a differenza di quanto il nome può dare ad intendere, una corsa automobilistica e non motociclistica, che permette a ben cinque giocatori di misurarsi simultaneamente nella pista, il che dà vita a entusiasmanti partite mozzafiato tra amici. Il circuito di gara è visto dall'alto e scorre fluidamente in uno scrolling multidirezionale rendendo il game ancora più piacevole. In questo soft, alla fine dello svolgimento di ogni competizione, avrete anche la possibilità di migliorare notevolmente diversi degli elementi che compongono il vostro veicolo così come il metodo di controllo del mezzo. Questa variante di Super Sprint è molto divertente, ma come già detto, quando si gioca in molti. Per poter giocare in più persone, bisogna anche disporre di diversi joystick e di una interfaccia che ne consenta l'utilizzo simultaneo. Invece si fa fin troppo presto il giro quando si gioca da soli. Non dispiace, ma si può sperare di meglio su una tale console.
(Cartuccia NEC)

Mr Heli

PC Engine NEC



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	-

In questo shoot'em-up dai disegni piacevolmente graziosi, il compito che dovete svolgere è dirigere un elicottero attraverso un labirinto popolato da alieni aggressivi che cercheranno senza sosta di impedirvi di avanzare. Nel corso della missione dovrete distruggere delle rocce che vi permettono di procurarvi dei diamanti, che scambierete in cambio di armi supplementari indispensabili per poter proseguire. Sono i programmatori della Irem che hanno realizzato questa missione del loro successo arcade. Le versioni su micro non deludono le aspettative e il confronto della realizzazione tra le due versioni è di identico valore. Infatti la grafica è eccellente e lo scrolling multidirezionale irreprensibile. Inoltre, contrariamente a quanto avviene di solito nelle comuni versioni su micro-computer, si ritrovano qui tutti i livelli del programma originale. Mr Heli è in definitiva uno shoot'em-up coinvolgente, nel quale si apprezzerà in modo particolare la presenza di tre diversi sistemi di sparo. (Cartuccia Irem)

Myth

CPC 464 - C64

GENERE	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	19000-25000



Myth è un soft che vi trasporta nel mondo fantasioso della mitologia ai tempi in cui dominivano i grandi imperi in un ruolo di primo piano in una lotta senza quartiere contro le ire degli dei, che come ben si sa, sono abbastanza capricciosi e facilmente irritabili. In questa particolare circostanza dovrete vedervela con un dio malefico che vuole far scomparire dalla faccia della Terra la razza umana. Per impedirglielo, naturalmente, dovrete risalire nel tempo fino alle grandi civiltà del passato: Roma, Egitto, Grecia e Norvegia. Myth è un grande gioco arcade/adventure, come solo li sa fare la System 3, ben nota agli appassionati di questo genere di game. A differenza di Last Ninja o Tusker questo programma offre un sapiente dosaggio tra combattimenti e ricerca di oggetti, indispensabili al successo della missione. E' una ricerca tanto lunga quanto difficile quella che vi attende. La realizzazione è "giusta", ma la grafica non raggiunge la grande qualità della versione C64.
(Cassetta System 3)

Shinobi

PC Engine NEC - CPC 464- C64 -Spectrum -Amiga - ST

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	158000-79000



In Shinobi siete chiamati ad una difficile missione che vi vede coinvolti nel mondo infido dei ricattatori e... quelli della peggior specie. In quest'adattamento del gioco arcade della Sega, dovete affrontere temibili bande di spietati criminali, specializzate nel rapimento degli esseri più indifesi e fragili: i bambini. Un compito che non vi lascia possibilità di scelta: non potete restare insensibili a guardare, perciò armati di tutto il coraggio di cui disponete date battaglia a queste bande intenzionati ad usare ogni possibile astuzia e tipo di lotta per liberare gli ostaggi. Questa versione è decisamente superiore alle versioni micro, sia per quanto riguarda la grafica che per l'animazione. Il primo livello è identico a quello del gioco arcade ed è una vera delizia. Ma poi, vi attende una brutta sorpresa, perché si salta direttamente al terzo livello ed è anche sparita la scena dei ninja in 3D. E' davvero spiacevole che questo gioco sia così accorciato, anche se rimane sempre appassionante.
(Cartuccia Asmik)

Slapshot

Console Sega

GENERE	SIM. SPORT.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

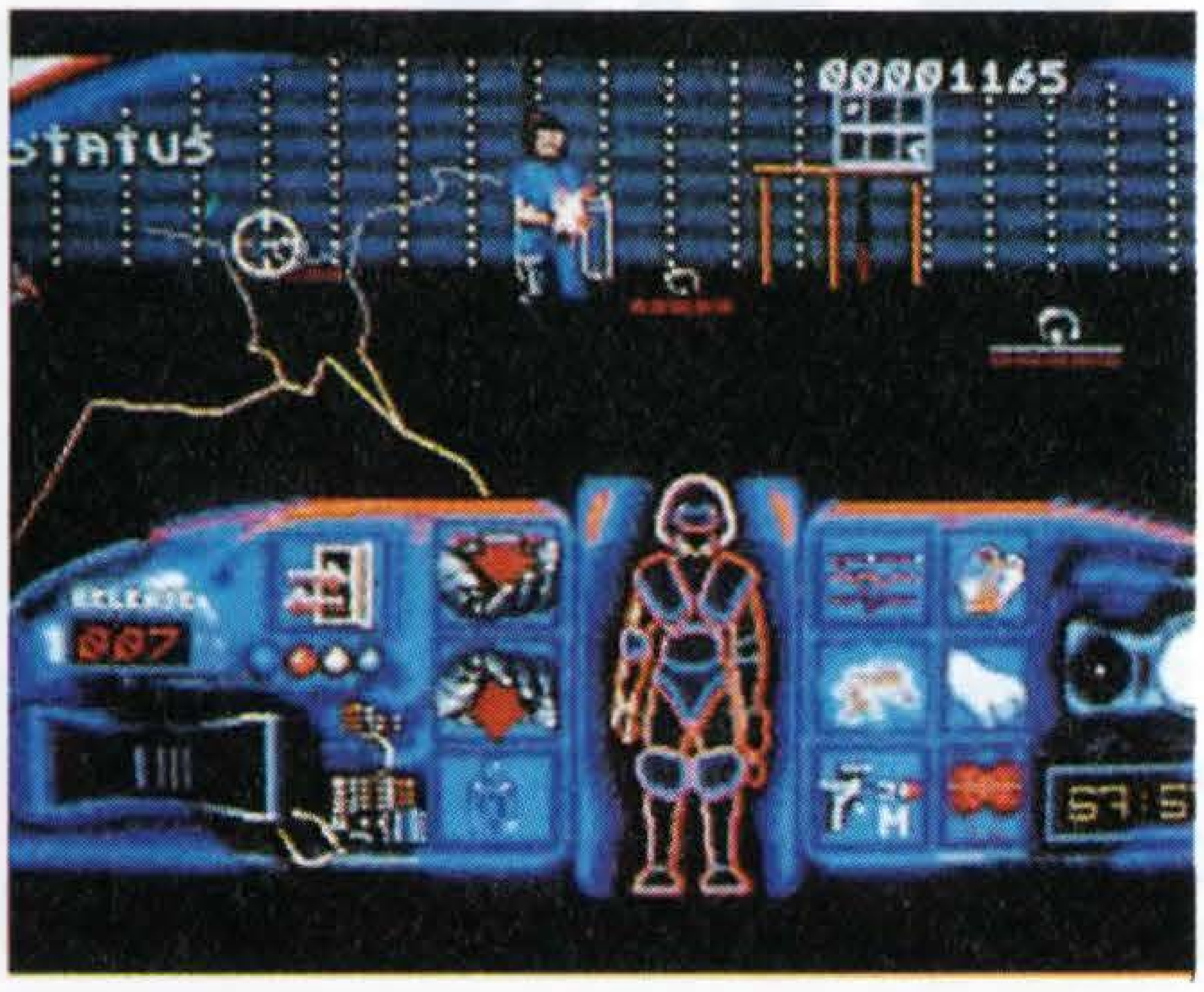


Slapshot, come è facilmente intuibile dal titolo, appartiene al genere delle simulazioni sportive e per la precisione, questa adattazione offre al video-player la possibilità di cimentarsi con l'hockey su ghiaccio, permettendovi di partecipare a scelta ad un torneo, ma, volendo, è anche possibile ingaggiare un match contro il computer oppure a un altro giocatore (dipende semplicemente dal fatto che siate soli o in compagnia di un amico!). Le simulazioni sportive sono generalmente ben riuscite su questa console e questa non è sicuramente l'eccezione che conferma la regola. I giocatori rispondono bene ai comandi e l'azione è sempre molto chiara e rapida. La rappresentazione di questo sport piuttosto violento è rimasta abbastanza realistica anche su console, perché i diversi scontri fra giocatori si regolano a suon di pugni. E' un soft molto divertente che vi farà passare dei buoni momenti, soprattutto se giocato in compagnia di un amico.
(Cartuccia Sega)

Soldier 2000

ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-



Metà donna - metà robot, dovete liberare gli ostaggi prigionieri in sette luoghi diversi e difesi, naturalmente, da una sfilza di soldati aggressivi. Prima di cominciare, dovrete costituire il vostro equipaggiamento: armi, armatura, dispositivi di visione all'infrarosso, ecc., senza superare il peso autorizzato. Il soft si gioca col mouse, ma sarete tuttavia quasi obbligati a mantenere un dito sulla tastiera per raccogliere al passaggio le munizioni supplementari e liberare gli ostaggi. Nei corridoi, i nemici sopraggiungono lateralmente, mentre nei locali in cui si trovano gli ostaggi si presentano davanti a voi. Gestite parsimoniosamente le munizioni se non volete trovarvi "a secco" ed evitate di sparare sugli ostaggi! L'azione è varia ma sfortunatamente le scene sono troppo uniformi e, soprattutto, i nemici non brillano per immaginazione. Tuttavia, l'animazione è rapida, la gestione degli spari precisa e la progressione della difficoltà ben dosata. Un gioco gradevole per tutti coloro che gradiscono i combattimenti. (Dischetto Artronic)

Star-Blaze

Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	5	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆	**PREZZO**	-



Di questo genere di soft esistono a questo punto parecchi esemplari, non siamo all'inflazione ma una certa saturazione del mercato è evidente. Interessare i giocatori avvezzi da tempo agli shoot'em-up è sempre più difficile, infatti, la carta da giocare è rimasta la qualità! In questo game, presentato in 3D a superfici piene, andate a caccia dell'alieno che sebbene respinto a più riprese non demorde dal ripresentarsi sui nostri monitor in forme sempre più fantasiose e affascinanti per cercare di conquistare questo nostro "inquinato" pianeta.
Nel corso del gioco potete raccogliere diversi equipaggiamenti che consentono un controllo più agevole dei nemici. Tutto giusto, almeno così sembra, ma è molto difficile appassionarsi a questo programma particolarmente ripetitivo in cui gli alieni sono rappresentati da quadrati o losanghe colorati. E' già difficile concludere la prima partita senza morire di noia, farne una seconda rasenta il masochismo. Dire che non è bello è troppo... in una parola: non vale nulla! (Dischetto Logotron)

Stunt Car Racer

PC CGA, EGA - C64 - Amiga

GENERE	CORSA 3D/AZ.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆	PREZZO	29000-59000



Già testato nelle hit dei numeri precedenti nelle versioni su 16 bit, Stunt Car versione PC merita senza dubbio il posto in una Quick. Questa corsa automobilistica in 3D non è disponibile però che in modo CGA e EGA. Qualunque sia la vostra configurazione, il software impiega a dire il vero una grafica molto spoglia, al limite del sopportabile. Per contro, dal lato animazione e 3D, è perfino esagerato! Stunt Car è uno dei rari soft di pilotaggio che danno le vertigini se si fissa lo schermo troppo a lungo. Su AT, gli scrolling sono di una finezza apprezzabile. Gli effetti sonori sono per una volta sufficientemente numerosi in funzione dell'azione, il che su PC non è poco. Ricco di strategia, dato che è possibile scegliere differenti livelli di difficoltà, diverse corse, o anche visualizzare in 3D i circuiti, Stunt Car sedurrà, ne siamo certi, tutti gli appassionati di pilotaggio/azione che vogliono provare il brivido delle sfide più accanite. Peccato che la versione VGA non sia stata sviluppata. Un programma da non perdere. (Dischetto Micro Style)

Super Cars

Amiga

GENERE	CORSA AUTO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



Dopo Stunt Car, ecco subito di seguito un'altra realizzazione di corse su pista a riprova dell'interesse che questo genere ha sui giovani. Super Cars si colloca nel genere di Super Sprint e si svolge su circuiti che sfilano in scrolling multidirezionale. Durante le gare avete la possibilità di guadagnare denaro, ma questo soltanto se riuscite a finire la gara nelle prime posizioni, cosa che vi permette di compiere le riparazioni necessarie se il vostro mezzo è stato danneggiato o di migliorare le prestazioni del vostro veicolo se è uscito indenne dalla prova. Le corse d'auto viste dall'alto sono talmente numerose che non ci entusiasmano più. Ma questa volta, sebbene avvezzi a questa particolarità scoprirete con gioia che è decisamente superiore alle altre realizzazioni dello stesso tipo. Inoltre, a completare il game, avete tra le mani (pardon... al joystick) un veicolo molto maneggevole, dei percorsi ben studiati e una giocabilità perfetta a coronare il tutto. Un successo!
(Dischetto Gremlin)

Sword of the Samourai

PC

GENERE	ADV/AZ./STRAT.	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000



Strano programma..."Sword of the Samourai" mescola avventura e azione in un gioco a prima vista completo. Siete un samurai a capo di una piccola compagnia; lo scopo del gioco è più strategico che mai: ricerca di azioni che faranno di voi una celebrità. I personaggi che incontrate, gli altri signori del regno, lanciano sia delle sfide che degli inviti. Per rispondere, è sufficiente scegliere tra le eventuali risposte che vi propone il computer. Si tratta in qualche modo di un gioco interattivo, una "partita di cui voi siete gli eroi"...Bisogna trovare la fanciulla che farà la felicità del vostro focolare, studiare le tasse locali imposte ai contadini del vostro settore, forse assassinare un concorrente, ecc. Graficamente, solo la versione VGA è interessante. Le scene d'azione in veduta aerea stile "Gauntlet" sono molto stancanti. In compenso, i combattimenti tra samurai sono interessanti, anche se consiglio, nel genere, il celebre "Budokan". Per finire, si disperde un po' troppo, a mio giudizio. Il gioco sfiora tutti gli stili, ma non è veramente convincente su nessuno. (Dischetto Microprose).

Table Tennis

Amiga

GENERE	SIM./SPORTIVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

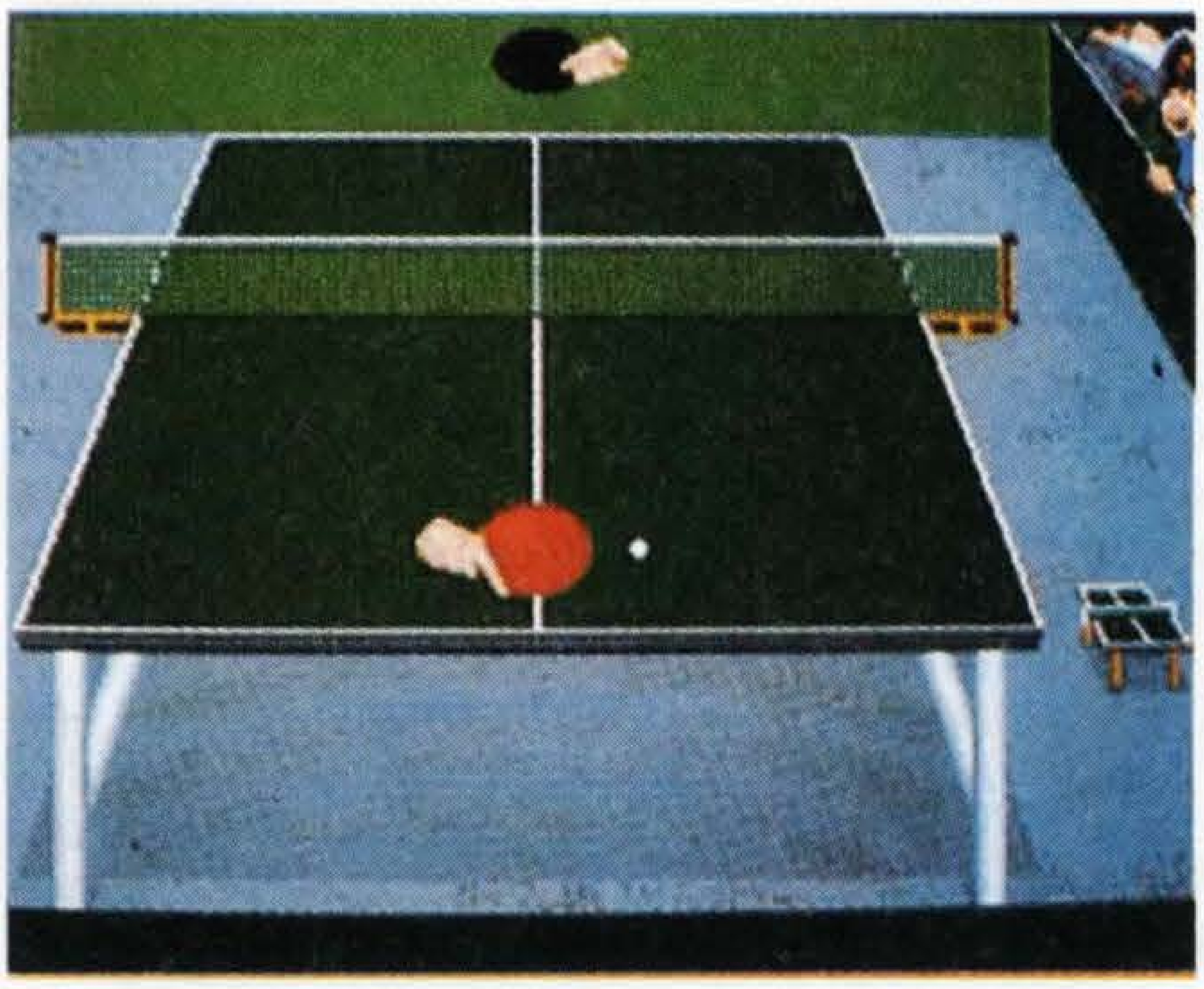
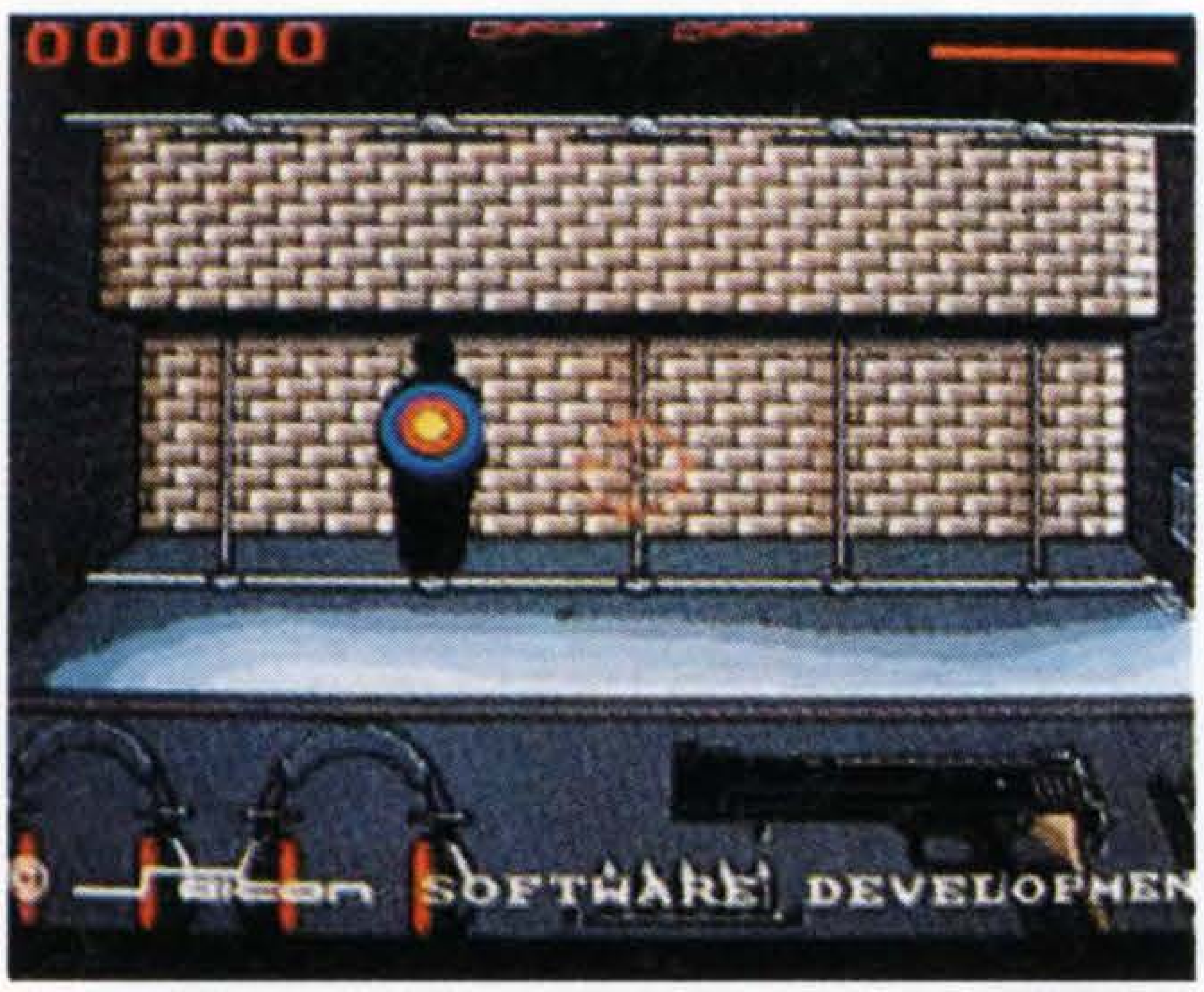


Table Tennis è una simulazione di ping-pong molto completa. Uno o due giocatori possono affrontarsi in un match che può essere singolo o in doppio. Il programma propone anche un modo allenamento ed un torneo nel quale possono affrontarsi fino a dodici giocatori. Il controllo si può effettuare per mezzo del mouse oppure del joystick. In quest'ultimo caso, il computer si incarica dello spostamento della racchetta. Questa simulazione è molto convincente, perché offre una larga panoplia di colpi. Tuttavia, il controllo con il mouse è nettamente più gradevole di quello reso possibile dal joystick. Alcuni colpi (particolarmente i servizi) pongono qualche problema all'inizio, ma quando si giunge a padroneggiarli, si fa veramente quel che si vuole con la pallina. Si può persino fare smatch in modo spettacolare. Una grafica eccellente, unita ad un'ottima animazione ed effetti sonori molto approriati per questa simulazione di tennis da tavolo davvero realistica.
(Dischetto Starbyte)

Take'em Out

Amiga

GENERE	SPARO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

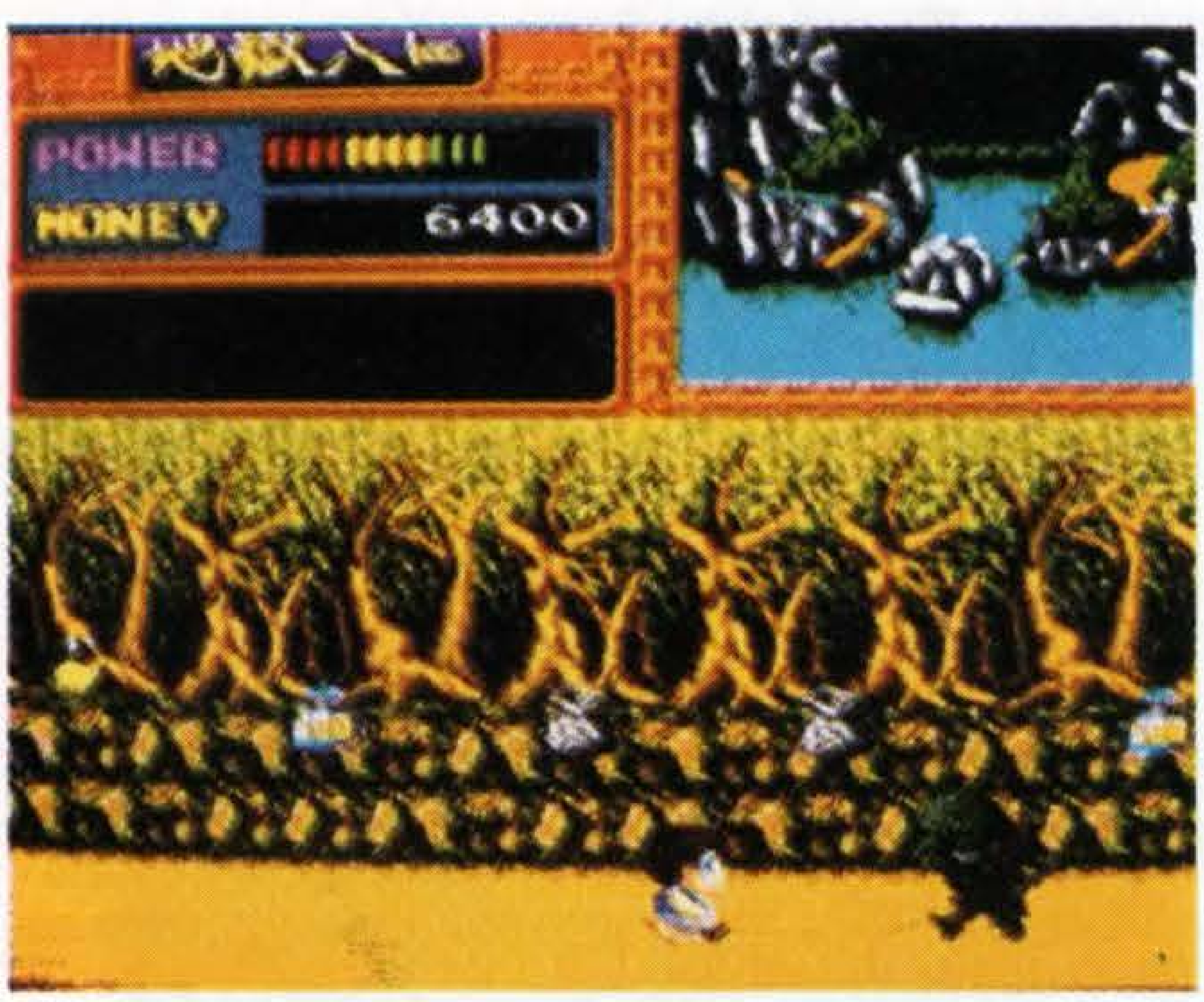


Questo gioco di sparo, che arriva dalla Svezia, una nazione che non siamo abituati a nominare spesso parlando di soft, vi propone di entrare a far parte attivamente delle forze speciali. Bisogna collegare degli stadi d'allenamento (tiro al bersaglio o ball-trap) e delle missioni contro dei gangster o terroristi, pesantemente armati. In questo caso, fate molta attenzione a non colpire accidentalmente gli ostaggi: diamine... alla fin fine dovete salvarli! Take'em out è un programma molto ludico, che offre sicuramente molto piacere al giocatore. Le diverse sequenze sono ben variate e quella specifica del ball-trap è particolarmente riuscita e piacevole da giocare. Bisogna sparare presto e mirare bene, poiché le munizioni sono contate, quindi niente sprechi... Il controllo, molto preciso, si effettua attraverso il mouse. Durante le sequenze di combattimento, scegliete due armi differenti corrispondenti ad ogni pulsante di sparo. Un programma abbastanza classico, ma molto riuscito.
(Dischetto Artronic)

Tales of Monster Path

NEC

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-



Questo programma è la versione di un gioco arcade della Namco poco conosciuto dai possessori di micro e console. Anche l'arma di cui disponete non è delle più usuali, infatti avete a dispozione uno yo-yo e dovete attraversate delle regioni infestate da mostri di ogni genere. Ogni volta che abbattete uno dei vostri aggressori recuperate del denaro che vi permetterà di acquistare cibo oppure equipaggiamenti (dipende dalle necessità del momento) nei magazzini. Durante il gioco, periodicamente, incontrate alcuni personaggi che vi offrono i loro servigi pagandoli bene.

Questo programma, tipicamente giapponese, si colloca fra gioco di piattaforme e arcade/adventure. I messaggi sono scritti in giapponese, cosa abbastanza imbarazzante all'inizio, ma, dopo qualche partita, si finisce per comprendere di che cosa si tratta. Una volta di più si sarà sedotti dalla realizzazione di questo tipo di gioco sul PC Engine e più particolarmente per la fluidità dei comandi. Un gioco arcade originale.
(Dischetto Artronic)

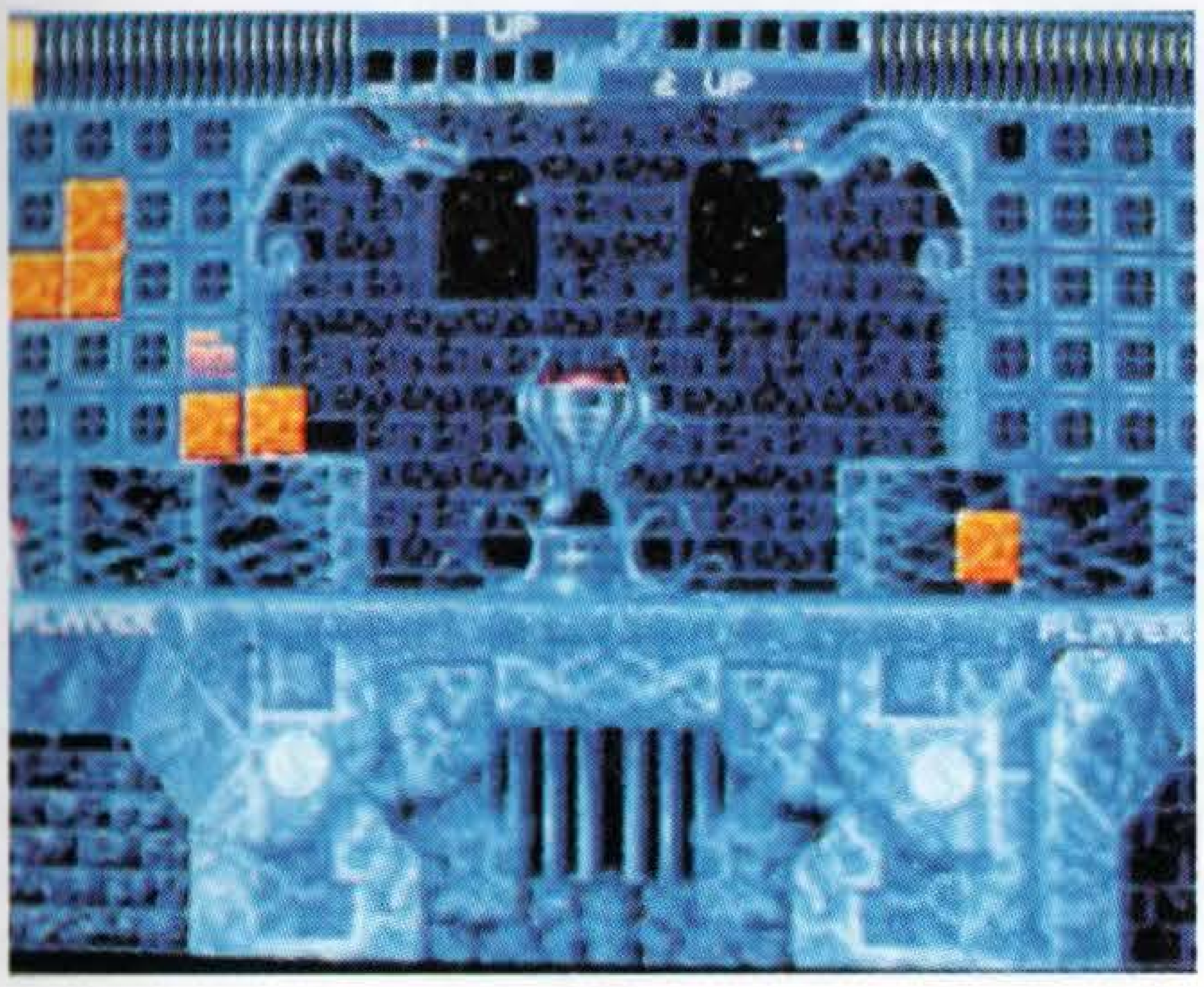
The Battle of Britain *PC - Amiga - ST*



GENERE	COM. AEREO/AZ.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

In una vasta scélta di missioni, combattete aerei nemici a colpi di gun. Niente missili, nessun atterraggio complesso, si tratta di approfittare di un 3D preciso, dell'eccellente rappresentazione dei nemici in volo per fare slalom fra di loro, fare dei giri della morte e mitragliare partendo dalle posizioni anteriori, poi dietro, a sinistra o a destra dell'apparecchio. Molto fluida su PC, l'azione è davvero avvincente. E' anche possibile memorizzare dei voli per rivedere in seguito dei film con fermo immagine! Battle of Britain è un soft per coloro che preferiscono rabbrividire subito piuttosto che apprendere a gestire la strategia di un F-15 o di un Falcon per... rabbrividire poi! Un simulatore più completo è comunque più "appagante" a lungo termine. Battle of Britain ci ha un pò stancati. Qualunque sia la missione, è sempre la stessa caccia, degli stessi schermi, degli stessi gesti. Su 16 bit, questo soft dovrebbe tuttavia essere un successo. Su ST e Amiga questo soft potrebbe aspirare al rango di hit. (Dischetto Lucas Film Games)

The Teller *ST*



GENERE	RIFL./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

I puzzle vanno molto di moda in questi ultimi tempi e anche se questo soft non arriva nemmeno alla caviglia del favoloso Tetris, The Teller associa a suo vantaggio, comunque, originalità, difficoltà e giocabilità cosa che procura maggior piacere degli amanti di "brain storming".

L'obiettivo che propone il gioco è quello di disporre su una scacchiera i frammenti di un puzzle al fine di ricostruire, prima dell'avversario, un disegno geometrico. The Teller offre una grafica colorata e anche dei personaggi comici, ecc. Anche per quanto riguarda il lato puramente strategico il giocatore dispone di fasi di allenamento e di parecchi livelli di difficoltà. Il personaggio che controllate può utilizzare i pezzi eliminati per correggere un eventuale errore, deve diffidare dei pezzi trappola che si trovano disposti casualmente, ecc. Il gioco è molto difficile e riesce a mantenere una notevole tensione garantendo lunghe e "intense" partite!

(Dischetto Ubi Soft)

Tunnels of Armageddon *Apple II*



GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Miglior pilota della galassia, siete stati selezionati per compiere, a bordo di uno ship, una corsa che vi condurrà attraverso una rete di venti complessi sotterranei. Il tempo per ogni livello è strettamente misurato: se vi trovate su una falsa pista, perderete secondi preziosi. La velocità alla quale pilotate lo ship trasforma ogni muro in un pericolo mortale. In più, i complessi sotterranei sono colmi di torrette di difesa automatiche, di robot guardiani, di porte che non si aprono che ad intervalli... Fortunatamente troverete anche armi più potenti e diversi bonus. La realizzazione di Tunnels of Armageddon è particolarmente curata. California Dreams, la società americana, ha fatto programmare il soft nell'Europa dell'Est. L'effetto di velocità prodotto dallo scorrimento ultra-rapido delle pareti è splendido. E' stato possibile grazie a una particolarità del coprocessore grafico del GS, il modo Fill che autorizza il riempimento di una zona quasi istantaneamente. Il suo solo difetto è la monotonia dei diversi livelli. (Dischetto California Dreams)

Warp
Amiga

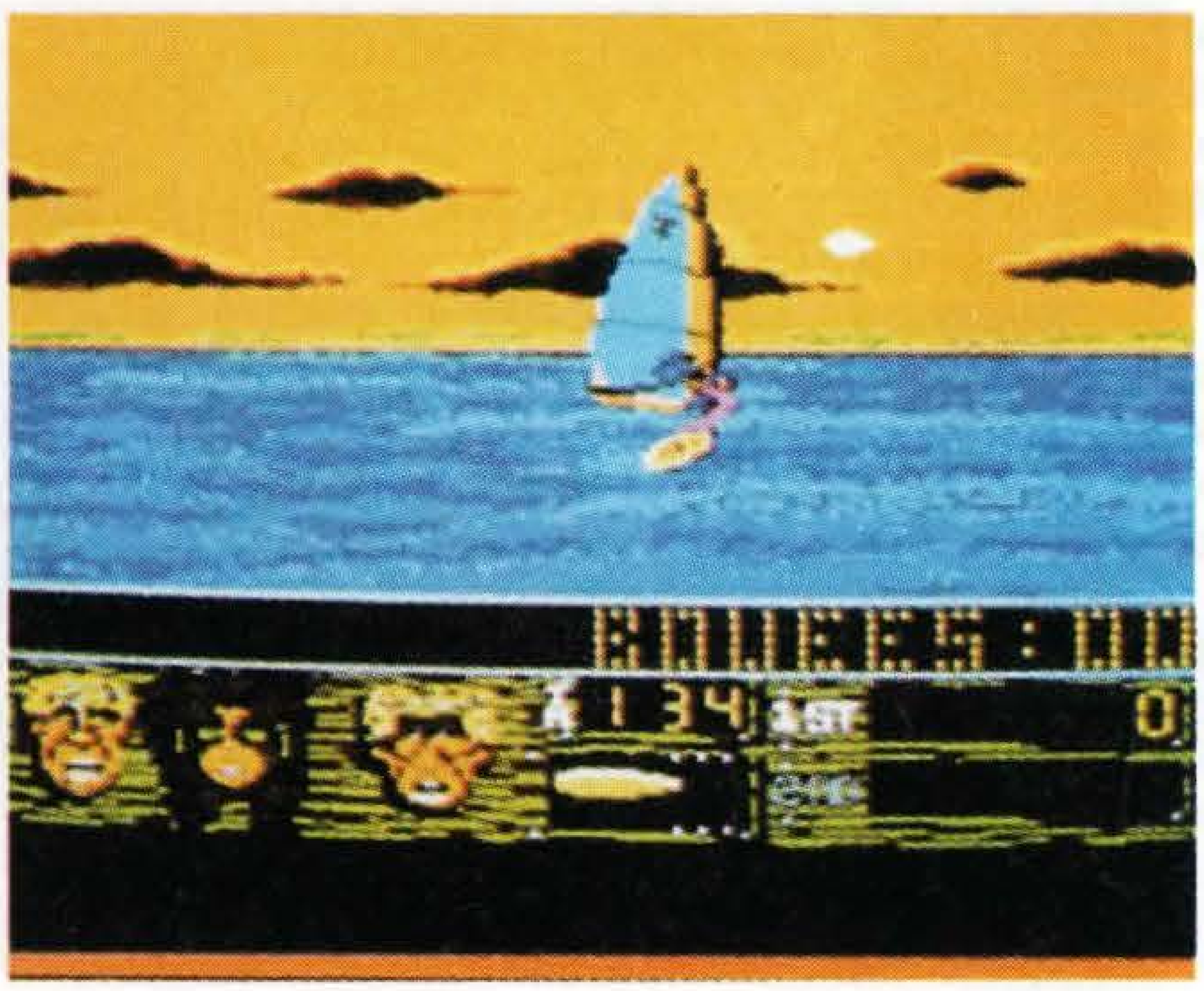
GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-



In questo shoot'em-up classico il vostro vascello naviga in veduta aerea su un territorio popolato di unità nemiche che vi sbarrano il cammino.
Grazie allo scrolling multidirezionale, il pilota distrugge poco a poco le riserve di carburante avversarie, le basi sotterranee, i lancia missili, ecc. Dal lato strategia, si hanno a disposizione alcune opzioni: è possibile scegliere nel corso del gioco fra differenti armi e soprattutto trasferire l'energia fra i quattro posti di comando della nave, propulsione, armi, scudo, ecc., cosa, questa, che permette di far fronte e rispondere in giusta misura ad una situazione critica. Sia la grafica che il sonoro sono improntati alla semplicità, corretti ma senza denotare grande originalità. Warp ricorda l'antico Asteroids, cioè innova molto! Confrontandolo coi soft che escono attualmente su Amiga nel campo degli shoot'em-up, Warp non è decisamente un soft che acquisteremmo... troppo medio!
(Dischetto Grandslam)

Wings of Fury
CPC

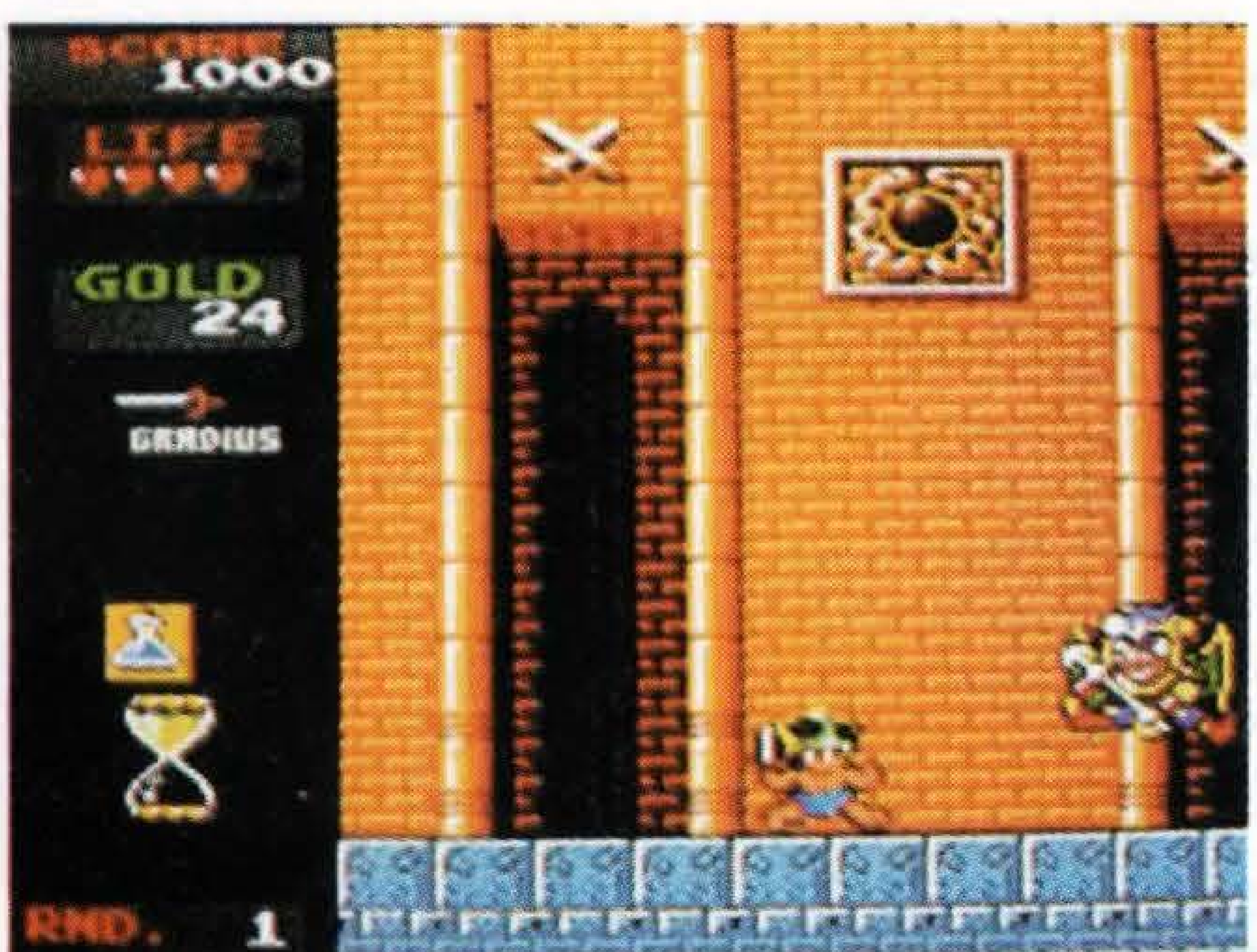
GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-39000



Ai comandi di un Helicat, partecipate alla guerra del Pacifico. Decollate da una portaerei per effettuare dei raid contro delle isole o dei vascelli giapponesi e le missioni sono più o meno difficili a seconda del grado di difficoltà che sceglieste. Questo shoot'em-up ricorda un po' Choplifter, che fu uno dei primi successi della Broderbund. Le isolette non pongono particolari problemi, ma l'attacco di una portaerei giapponese è ben più difficile da portare a buon fine. Il modo di controllo è abbastanza sconcertante all'inizio, ma dopo qualche partita si arriva a padroneggiarlo utilizzandolo nel miglior modo possibile. Sulla parte bassa dello schermo appaiono tutte le indicazioni necessarie a guidare le vostre missioni: coordinate, armi nemiche, punteggio, ecc. Per concludere, possiamo dire in tutta tranquillità che Wings of Fury è uno shoot'em-up originale, che beneficia di una grafica stupenda e di una buona animazione, in una parola si tratta di un'eccellente realizzazione.
(Dischetto Broderbund)

Wonderboy II
PC Engine NEC

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-



Un nome altisonante e stranoto a tutti gli smanettoni nazionali fa la sua comparsa anche sulla console PC Engine. Anche questa versione del gioco arcade della Sega pone come avversari i mostri che dovete affrontare e sconfiggere per liberare il vostro paese di cui si sono impossessati. Wonder Boy II si colloca a metà strada fra arcade/ adventure e gioco di piattaforme, ed è un programma molto ricco e ben dosato di cui si scoprono progressivamente le numerose astuzie che permettono di progredire nel gioco.
La versione NEC è ancora più riuscita delle precedenti versioni su micro, realizzate dalla Activision. Innanzitutto, a fare la "differenza", è la grafica che è a tutto schermo e, soprattutto, fattore molto importante per questo genere di game, l'animazione che è molto più rapida in questa versione. Il livello di difficoltà è più elevato che nelle versioni precedenti e ci si deve impegnare a fondo con destrezza, agilità e colpo d'occhio per arrivare alla fine di questa lunga avventura.
(Cartuccia Hudson soft)

RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

POLE POSITION



I giochi dove bisogna sparare ad extraterrestri e astronavi assortiti senza essere colpiti non divertono più? Non avete ancora la patente, ma volete dimostrare a genitori e amici patentati che siete un potenziale Villeneuve? E allora giocate a Pole Position! Questa cartuccia dell'Atari, ispirata al famoso gioco da bar è stata per molto tempo un must e, anche se tra le mani non avete proprio un volante, l'emozione della guida in un Grand Prix è ugualmente assicurata.

Il Gioco

Vi trovate sul Mt. Fuji Speedway, circuito giapponese di formula 1 e, al volante di una monoposto arancione, dovete cercare di percorrere quattro giri completi del circuito nel minor tempo possibile. Potete anche andare a sbattere contro le altre macchine (entro un certo limite) senza per questo pregiudicare la vostra corsa.

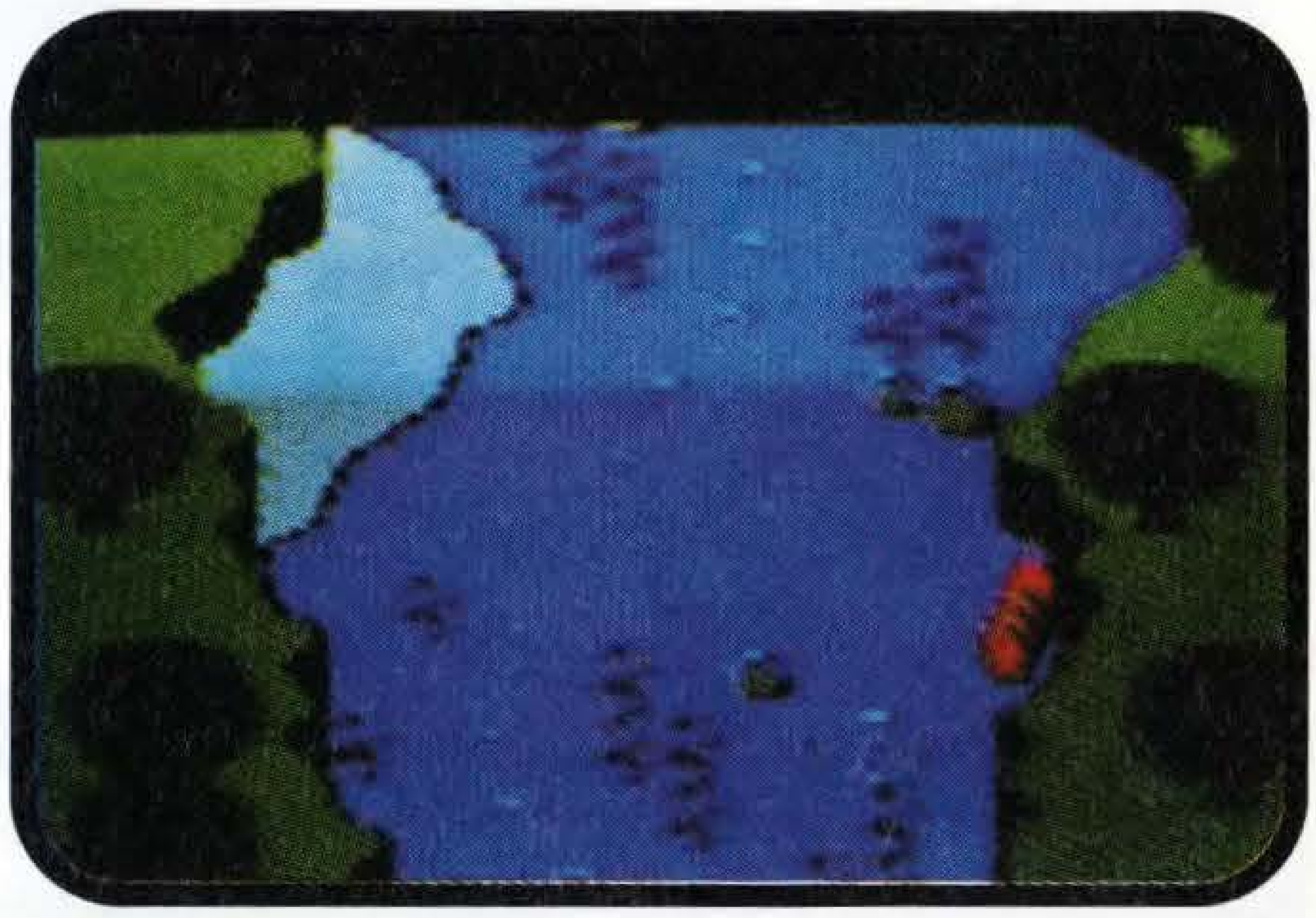


Dapprima, dovete cimentarvi in un giro di prova per conquistare un posto nella griglia di partenza. I secondi a disposizione per questo giro sono 90, tuttavia si può accedere al giro successivo soltanto fermando il cronometro su un tempo inferiore ai 73 secondi. Il posto è del tutto ipotetico poiché, contrariamente a quanto avviene nella versione da bar, in questo gioco la griglia e il semaforo di partenza non compaiono. Per esempio nel giro di qualificazione non si può ottenere un tempo inferiore a 56"73, ma nel quarto è possibile scendere sotto il "muro" dei 53". Al termine dell'ultimo giro si ode dapprima una breve musichetta, poi comincia il conteggio delle macchine sorpassate nel corso dell'intera gara e per ciascuna vengono aggiunti 50 punti a quelli già totalizzati.

Sotto alle tre lettere c'è il tachimetro che indica la velocità della vettura in ogni momento. Si tratta di una riga viola che, man mano che la velocità aumenta, diventa marroncina. Il tachimetro parte da zero ed arrivava fino a 200 miglia all'ora.

WHITE WATER





Certamente vi sarà già capitato di vedere da qualche parte quei pazzi scriteriati che affrontano le rapide dei fiumi armati solamente di tanta buona volontà, di un giubbotto di salvataggio, di una buona dose di incoscienza e soprattutto di quegli enormi gommoni che sembrano tutti snodati mentre cavalcano le acque turbolente delle rapide. Bene, se imprese del genere vi hanno sempre affascinato ma non avevate mai avuto nè la possibilità nè il fegato (e ce ne vuole tanto) per provarci, White Water vi offre la chance di sperimentare, almeno sul video di casa, l'ebbrezza del contatto con questo tipo di sport allo stato brado e vi obbliga anche a vedervela con i simpatici nativi di quei luoghi selvaggi, da cui potete ottenere ricchezze, tesori e punti, ma certamente non riuscite a farveli amici barattando qualche stupida collanina... (sono già lontani quei tempi!) La vera forza del soft sta, comunque nella sfida contro il fiume e i suoi pericoli, che tanto ha entusiasmato incollando al video i primi videoplayer fino alla morte... dei tre omini, naturalmente!

Il Gioco

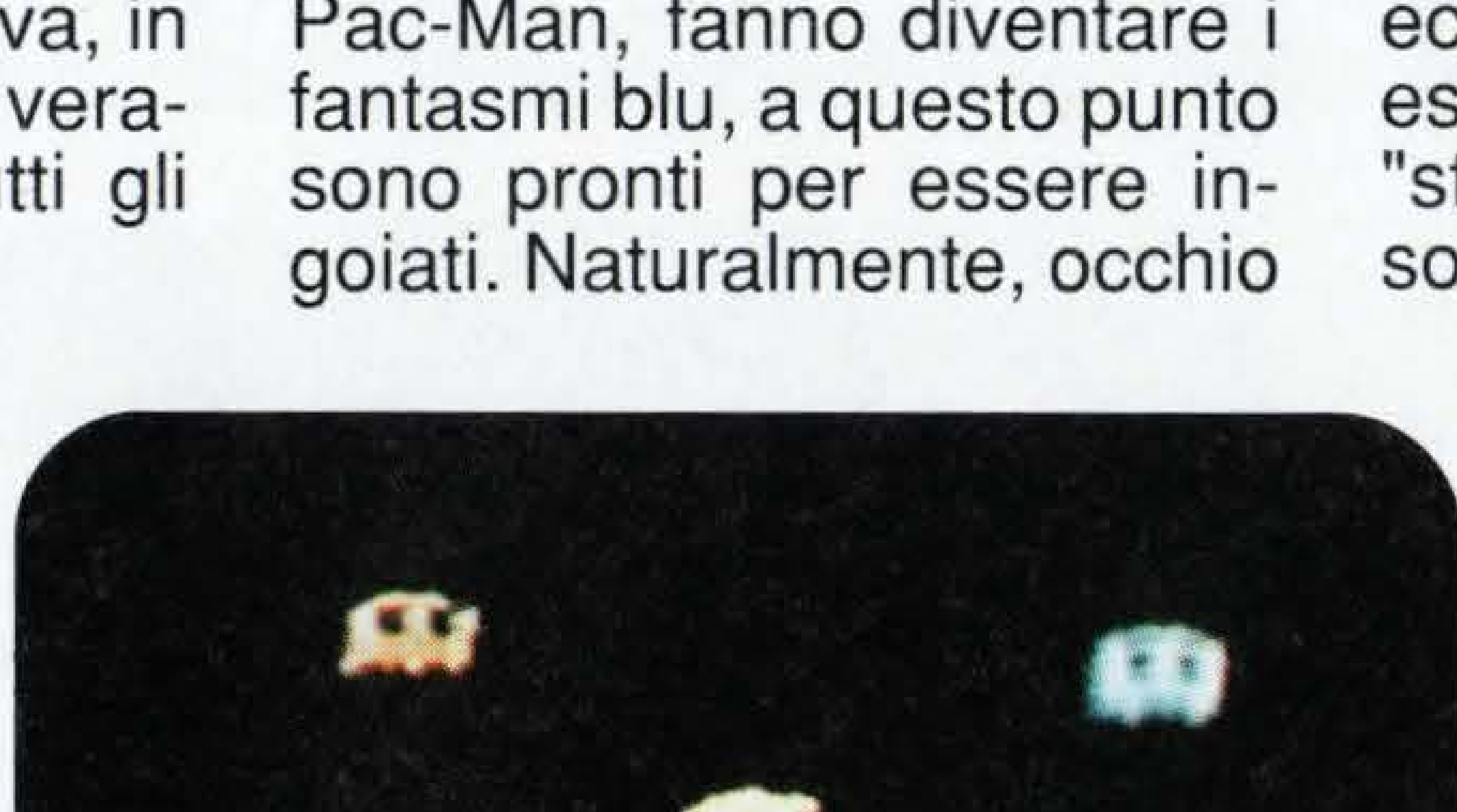
I tre protagonisti di questo "tranquillo week-end di paura", con tanto di gommone rosso-fuoco (Ferrari?) affrontano uno tra i più perfidi e minacciosi fiumi che si siano mai visti su un video domestico, uno di quelli che, se esistesse veramente, sarebbe sicuramente disseminato di un mucchio di cartelli con tanto di teschio ed ossa incrociate. Incuranti del pericolo e certi che il pilota del barcone (cioè voi) sarebbe stato all'altezza della situazione, i tre incominciano la loro avventura addentrandosi subito tra le rapide e cercando di evitare i gorghi, i mulinelli, i massi sporgenti e i barili che infestano le acque. L'impresa è ardua, ma se si è abbastanza fortunati da approdare in qualche spiaggia si può avere l'opportunità di incrementare la fortuna personale (e il vostro punteggio), sempreché abbiate il fegato di affrontare il rituale dei Riches, il popolo che dimora in quelle lande desolate. Giunti sulla spiaggia potete quindi far scendere dalla barca uno dei vostri tre campioni e dirigerlo verso uno spiazzo erboso sulla sinistra, dove vi attende uno dei nativi per misurarsi con voi in un singolare rituale. L'obiettivo: riuscire a sottrarre un'anfora d'oro (yum!), ma per farcela dovete prima affrontare una gara di velocità e di astuzia con l'indigeno. Naturalmente, la cupidigia che alberga perennemente in voi vi suggerisce di acchiappare l'anfora senza adempiere al rito. In questo caso però non vi dovete aspettare la benevolenza degli indigeni, infatti all'improvviso il Grande Kahuna (la solita e immancabile divinità locale) che fino a quel momento se ne stava tranquillo sul suo piedistallo, comincia a scagliarvi addosso una vera e propria miriade di tomahawks, con effetto alquanto letale per la vostra zuccona, o meglio, per quella dell'omino. Naturalmente, sempre a causa della vostra "ladrata", anche gli elementi della natura si scatenano contro di voi, e se riaffronterete il fiume lo ritroverete molto, ma molto più inc... pardon, più pericoloso. In un modo o nell'altro dovete comunque continuare a discendere la corrente del fiume e appropriarvi almeno di tre anfore, condizione necessaria per battere gli zulù (scusate il temine da sporco colonialista)!

MS. PAC-MAN



Dopo l'exploit di Pac-Man, considerato il primo vero videogame, ecco giungere Ms. Pac-Man per quanti erano già così bravi da andare fino in fondo nel primo episodio. Naturalmente, i fantasmi che inseguono Ms. Pac-Man sono molto più smaliziati di quelli del suo predecessore e il labirinto cambia fino ad avere quattro diverse configurazioni. Nonostante il femminismo non fosse ancora al massimo e la protagonista sfoggiasse un civettuolo fiocchetto, i fantasmi erano spietati e del tutto imprevedibili (evviva la galanteria...). Ms. Pac-Man ha rinverdito senza dubbio non solo la grande fama del suo illustre predecessore, Pac-Man, ma anche il divertimento e la difficoltà, soprattutto per quei giocatori che pensavano di avere schemi vincenti infallibili. Si trattava, in definitiva, di un gioco veramente ottimo sotto tutti gli aspetti.

Il Gioco



L'obiettivo proposto dal game è sempre di ordine "mangereccio", infatti lo scopo principale è mangiare (sogno proibito, in questa epoca di diete folli!), lungo il labirinto, il maggior numero possibile di puntini, frutta, pillole energetiche e fantasmi (purché blu) senza farsi catturare dai fantasmi stessi. La partita comincia non appena la gradevole musica di introduzione si interrompe ed è così che la caccia inizia. La "golosona" non ha nulla da invidiare al suo famoso compagno e comincia a ingoiare voracemente (naturalmente guidata dalle vostre abili mani) tutto quello che le si trova davanti. Il difficile è evitare i fantasmi che, guidati da quello rosso si immettono, ad uno ad uno, nel labirinto. Anche in questa versione si trovano le pillole energetiche che, una volta ingoiate dalla vorace Ms. Pac-Man, fanno diventare i fantasmi blu, a questo punto sono pronti per essere ingoiati. Naturalmente, occhio al loro risveglio: il tempo in cui sono succubi del "sonnifero" è limitato e dopo sono più indemoniati che mai. Il labirinto non è sempre lo stesso, ma ne trovate quattro diversi. Le varianti a disposizione del giocatore sono altrettante: la prima è contrassegnata dalle ciliegie e prevede quattro fantasmi, la seconda, contrassegnata dalla testa di orsacchiotto al posto della fragola, presenta un solo fantasma arancione (il più lento nell'inseguimento). La terza variante (con due teste d'orso) ha due fantasmi, mentre nell'ultima ve la vedrete con tre agguerriti ectoplasmi. L'unico requisito essenziale per poter fare "strada" in questo game sono (non essendoci dei partner fissi) dei riflessi pronti e una buona esperienza in modo da prevenire gli spostamenti dei fantasmi precedendoli. I fantasmi che incontrate, oltre alla tenacia solita, possono venire incontro alla graziosa "signora" a velocità diverse. Il più "rognoso" è senza dubbio il fantasma rosso, che è il più veloce e coriaceo inseguitore della nostra eroina, ma anche il rosa, l'azzurro e, infine, il fantasma arancione che, anche se più goffo, resta un temibile avversario.

INSERT COIN



CRUDE BUSTER (Data East)

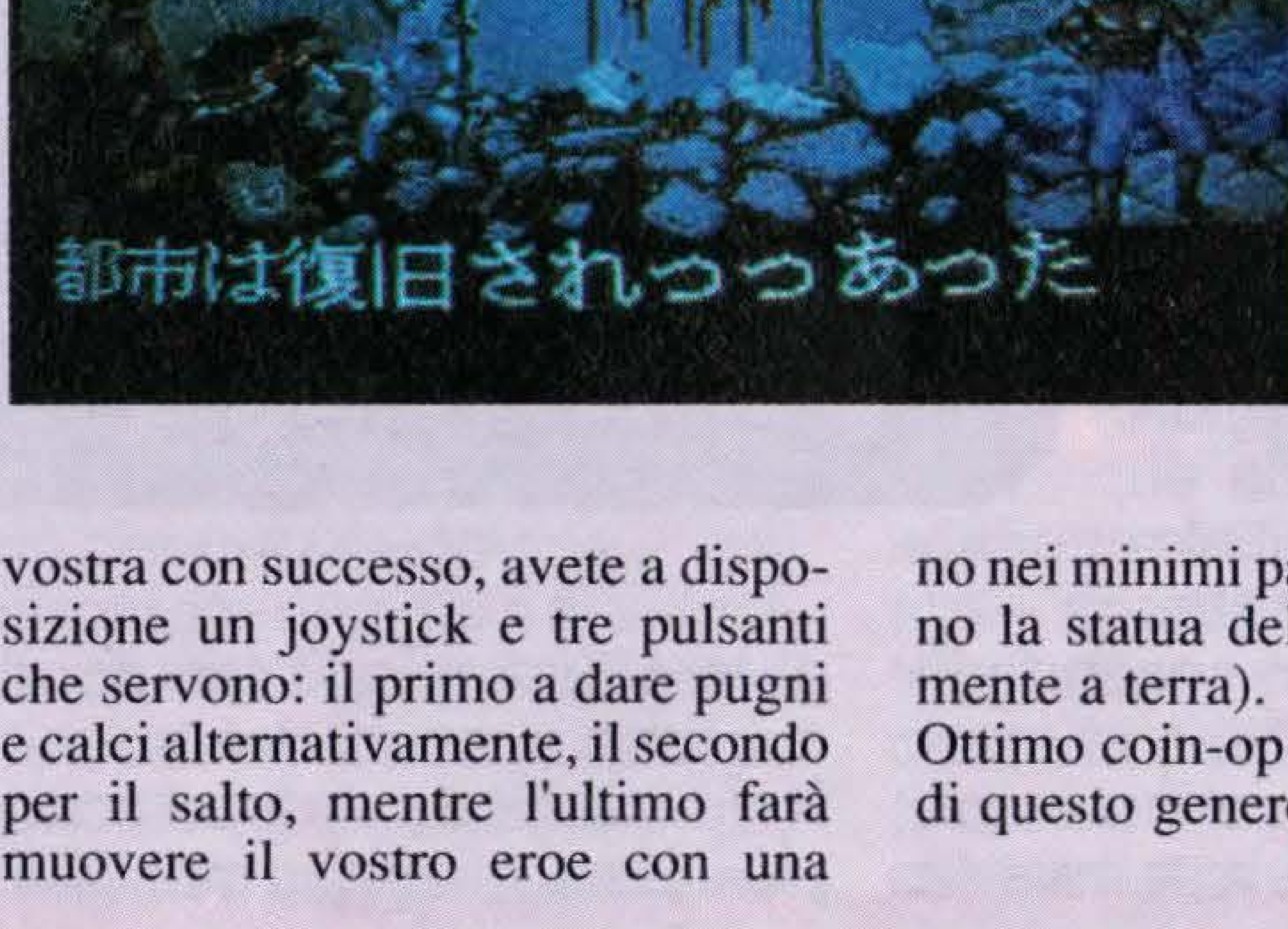
La novità della Data East di quest'anno è questo videogioco che appartiene alla serie "picchiaduro", ambientato nel dopo disastro nucleare, che auguriamoci vivamente non avvenga in un prossimo futuro. Il prologo è nella bella introduzione al gioco, dove vedremo una splendida panoramica della città di New York nell'anno 2010; improvvisamente purtroppo avviene l'irreparabile, scoppia sopra la città una bomba atomica provocando tutt'intorno desolazione e morte.



Vent'anni dopo la tragedia ecco che rinasce la vita nella Big Valley, da dove i due protagonisti, i Crude Buster, inizieranno una missione segreta combattendo senza esclusione di colpi le numerose bande che scorazzano in lungo e in largo per la città.

I vostri nemici sono i soliti teppisti di turno di varie corporature, essi combattono sia a mani nude sia con l'aiuto di dischi metallici che vi lanceranno contro senza nessuna pietà, senza contare e i vari boss che troverete, come ad esempio nel primo stage dove c'è un uomo con tuta termica che cercherà di colpirvi con il suo lanciafiamme (toglie molta energia) e quindi il nemico finale che userà un serpente prima a mo' di frusta e quindi per avvinghiarvi in modo che non possiate difendervi dai suoi terribili colpi.

Come comandi per poter dire la vostra con successo, avete a disposizione un joystick e tre pulsanti che servono: il primo a dare pugni e calci alternativamente, il secondo per il salto, mentre l'ultimo farà muovere il vostro eroe con una presa a due mani che schiaccerà letteralmente il nemico (mossa da considerarsi più efficace).



Due le vite a disposizione con ognuna una buona riserva di energia, che potrete addirittura recuperare totalmente al termine di ogni quadro; tutto ciò vi sarà mostrato con una simpatica scenetta nella quale i due protagonisti assesteranno due pugni contro un'inerme macchinetta, la quale darà, gratuitamente, la loro bibita preferita (cioè energia).

I Crude Buster certamente non disporranno unicamente delle sole mani o dei piedi, ma avranno la possibilità di usare a loro piacimento tutti gli oggetti che verranno segnalati nei vari scenari di gioco. Ne hanno a disposizione tra i più strampalati, pensate che useranno come arma automobili, semafori, sifoni, bastoni, macigni e molti altri; questi toglieranno notevole energia ai vostri nemici, ma non sono semplici da usare.

Non particolarmente significativo il sonoro, viene però in soccorso un'ottima grafica che mostra con efficacia la città distrutta persino nei minimi particolari (c'è persino la statua della Libertà miseramente a terra).

Ottimo coin-op per i numerosi fan di questo genere.

Luca Dossena

Qualche volta vi sarà certamente capitato di essere un po' stufi dei soliti coin-op e quindi di annoiarvi terribilmente, per evitare perciò noiose partite tanto per farle, varie case produttrici di coin-op hanno avuto l'interessante idea di proporci tre valide alternative sostanzialmente innovative, con l'aggiunta di un flipper robotizzato.



TOP DOWG (William's)

Per svagarvi, ogni tanto vi piace fare qualche partita a bowling? E' difficile e non riuscite a cimentarvi? Bene, giocate allora a Top Dowg, un bowling in formato ridotto nel quale un dischetto di metallo sostituisce l'enorme boccia nera tipica di questo gioco. Avete la possibilità di giocare da uno a sei giocatori e non si dovrà far altro che tirare il dischetto il più dritto possibile, senza superare la riga nera della Strike Zones. Anche per il punteggio penserà il gioco stesso, che però si differenzia dal bowling originale poiché si possono raggiungere i 3000 punti od anche più. Sembra facile, provateci e vi ricrederete.

SLIK SHOT

Se non siete dei campioni a bowling o non vi piace, allora provate a divertirvi con Slik Shot, il gioco della carambola americana, che di per se non sarebbe una novità per le varie versioni del passato, ma qui a differenza degli altri non c'è il joystick per dirigere il gioco! Infatti, mentre il tavolo e le bocce numerate sono rappresentate sul video, la boccia bianca è vera ed è stata posta sulla plancia del mobile che è addirittura un pezzo del tappeto verde. Di conseguenza il giocatore dovrà essere provvisto di una stecca autentica da biliardo (fornita con il gioco), con la quale potrà fare esattamente come nella realtà: tiri più o meno forti e per di più anche con l'effetto desiderato verso le bocce che dovrete colpire.
Un vero e proprio video-simulatore di biliardo!

MINI BOWLING (Sonic)

A dispetto del titolo che potrebbe far pensare ad un gioco simile a Top Dowg, questo Mini Bowling è un bizzarro connubio tra un biliardo e un bowling. Infatti, chi lo prova deve cercare di buttare giù dei mini birilli senza usare le mani, ma udite udite... usando una stecca da biliardo; ciò renderà la partita molto più ardua e le sfide inevitabilmente più divertenti ed agguerrite. Uno schermo vi indicherà i birilli buttati giù e il modo migliore per colpire i rimanenti, oltre, logicamente, al vostro punteggio.





ROBOCOP

Da non confondere con il videogioco, questo Robocop è un flipper che si ispira al famoso film, nel quale il protagonista è un poliziotto metà umano e metà macchina, che combatte la criminalità nella megalopoli Delta City.
Personaggio di tutto rispetto e flipper di tutto rispetto: è letteralmente pieno di bonus, bersagli nascosti e rampe persino robotizzate. A proposito di robot, da segnalare la presenza non gradevole del tipo ED-209, che è una sorta di rospo meccanico con due enormi zampe che demolisce tutto. Esso è il vostro più accerrimo nemico, vedrete quando ci giocherete! Ottima l'ambientazione e la musica robotica in stereofonia, anch'essa tratta, in parte, dall'omonimo film.

Luca Dossena

HANG-ON (Sonic)



No, non siamo impazziti improvvisamente, non vi proponiamo un vecchio videogioco anche se di grande successo, ma più semplicemente vi presentiamo la versione su flipper, la quale può essere considerata una autentica chicca per dei collezionisti di questo genere di giochi (vi assicuriamo che ve ne sono tanti), essendo stato fabbricato in Spagna dalla Sonic e ciò non è cosa da tutti i giorni. Con questo flipper il giocatore ha l'interessante possibilità di selezionare tre circuiti diversi di gioco, la differenza tra loro consiste in un maggior rimbalzo della pallina durante la fase di gioco contro i vari funghi e bonus sparsi ovunque (logicamente il terzo circuito è il più difficile). Se il giocatore avrà la capacità e la fortuna di finire un circuito, cioè di salire sulle rampe determinate dal circuito stesso e in più colpendo vari bonus, otterrà come premio una partita gratis, se oltretutto sarà un campione e terminerà tutti e tre i circuiti avrà ben quattro partite gratis, un vero record mondiale di generosità, specie su questi flipper dell'ultima generazione che di solito sono difficilissimi e avari in fatto di partite e palline extra. Infine, se verrà colpito il bonus ON si incrementerà il fattore di moltiplicazione dei bonus raccolti con una pallina (X2, X3, ecc.), colpendo invece il bonus HANG, esso vi darà la possibilità di vincere una pallina extra, come... lo dovrete scoprire voi, non vogliamo rovinarvi la sorpresa. Un flipper fantasioso e divertente!

Luca Dossena

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ______________________

NOME ______________ ETA' ________

CITTA' ______________ TEL. ________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV14

BAR TOP-TEN

CLASSIFICA DEL LETTORE

1	GOLDEN AXE
2	VIOLENCE FIGH T
3	DOUBLE DRAGON
4	TURTLES
5	RASTAN
6	BATMAN
7	DEAD ANGLE
8	ALTERED BEAST
9	PREHISTORIC ISLE
10	CABAL

ITALIAN IASP SCOREBOARD

Sempre più mingherlino il nostro appuntamento con la classifica ufficiale dello IASP, nella quale sono raccolti tutti i record sui coin-op che abbiano una documentazione valida al 100 %, cioè che siano corredati di fotografia o, meglio ancora, di diapositiva. Questo mese i record sono pochi ma veramente "pesanti": il problema è che vengono pubblicati solo i record NUOVI, per rendere più dinamica la classifica, per cui è sempre più difficile migliorare ulteriormente certi punteggi. Inoltre questo è un periodo nel quale alcuni di noi si stanno cimentando con nuovi videogiochi, per cui non ci sembrava il caso di inserire punteggi piuttosto bassi. Comunque abbiamo l'impressione che prossimamente avremo delle grosse novità da Pavia: abbiamo conosciuto la "mitica" EUR e dobbiamo dire che tiene fede al suo nome di battesimo (Barbara) perchè i videogiochi che affronta vengono letteralmente demoliti! Ad esempio, il povero Thunder Cross: il punteggio che vedete in classifica è stato realizzato con la prima astronave e poi la partita è stata abbandonata! Però ad EUR è rimasto un piccolo cruccio: Maurizio, che non ha la sua pazienza, ha totalizzato un punteggio superiore di circa 150000 punti alla fine del primo "giro" (sette quadri), per cui si preannuncia un duello all'ultimo punto. Ma qui stiamo parlando in pratica di trucchi: già abbiamo detto che diversi record che vi abbiamo presentato sono frutto di trucchi più o meno "leciti". Prossimamente può darsi che inseriremo una nuova colonnina per evidenziarli, anche in previsione di uno scambio "culturale" con associazioni inglesi ed americane...L'indirizzo per ogni informazione, consiglio, record, ecc... ecc... è sempre:
Luca Dossena
via Console Marcello, 25
20156 Milano.

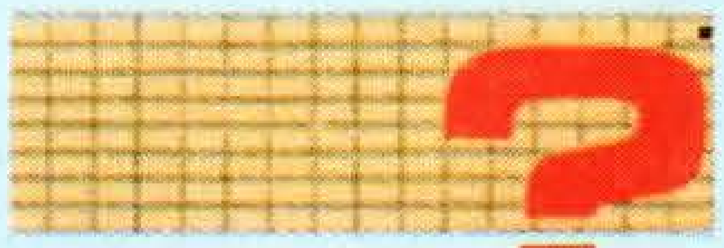
LA CLASSIFICA COIN-OP

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
ENDURO RACER	45.148.000	Bandini	FI
OUT RUN	63.570.360	Dani	VI
- TEMPO FINALE	4' 42" 03	Dani	VI
R-TYPE	1.098.300	Cavazza	BO
SHOOT OUT	999.899	Bandini	FI
SUPER MONACO GP	5044	Dani	VI
THUNDER CROSS	10:592.680	EUR	PV
TOKI	612.350	Bandini	FI



ZELDA

LIVELLO 7





Cercate l'entrata bruciando gli alberi nella foresta che è situata ad ovest del luogo in cui nella versione precedente si trovava il livello 8. Dopo averne bruciati alcuni nella parte destra apparirà un buco. Entrateci.

CANDELA ROSSA

Per prendere la Candela Rossa, entrate nel passaggio segreto che troverete vicino all'entrata del labirinto. All'interno vi stanno aspettando i Darknuts rossi e blu ed i Pols Voice. Fino a quando non li avrete sconfitti, non potrete scoprire la scala.



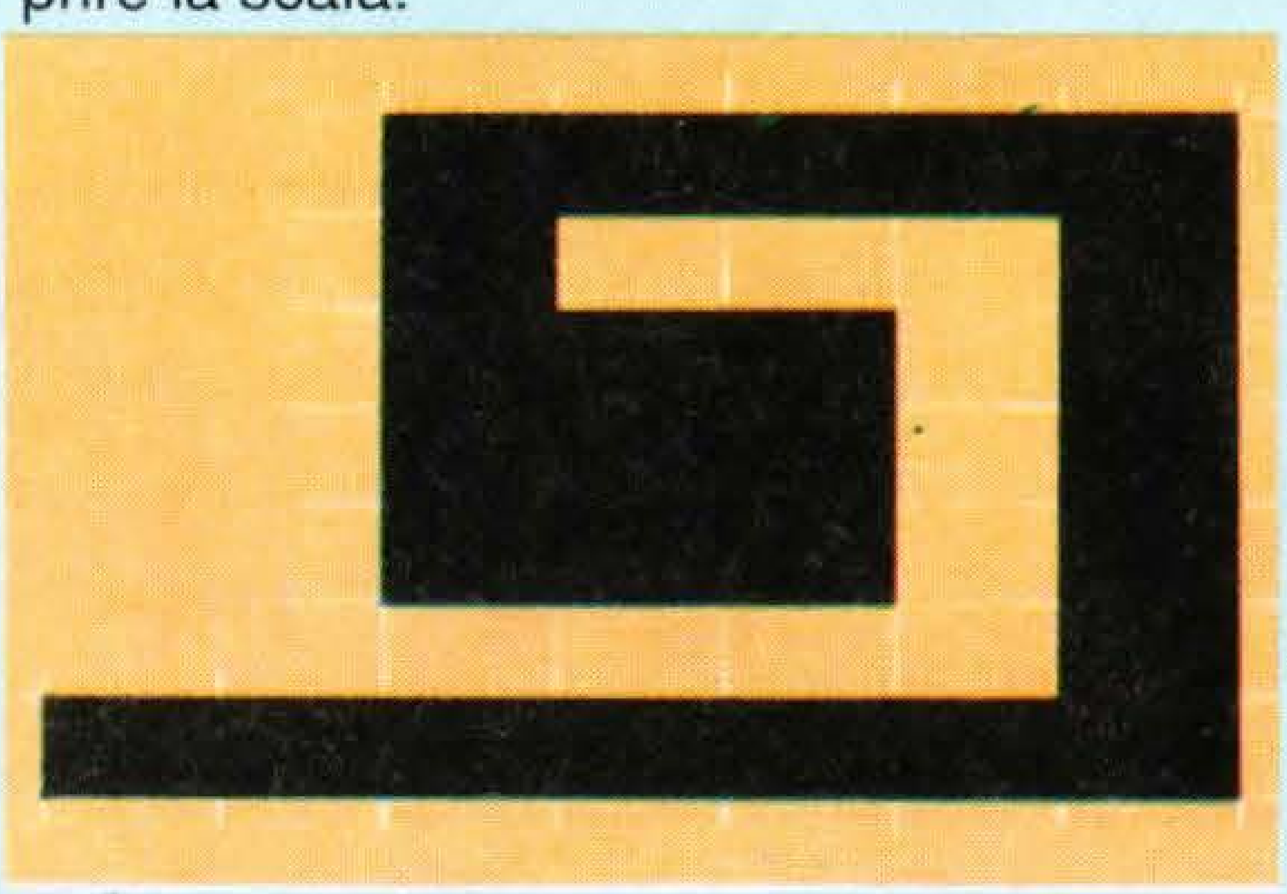
GLEEOK

Wow, ecco un Gleeok a 4 teste. Sarà difficile batterlo!



NON PERDETEVI

Questo è un labirinto in cui avrete bisogno di molti soldi come nel livello 4. Sembra facile da portare a termine di primo acchito, camminando diritto. Ma, in effetti, non è così semplice. Ci sono molti passaggi segreti che vi renderanno difficile raggiungere la stanza dei Triforce. Ci sono tonnellate di Darknuts Blu, così vi raccomandiamo di portare con voi l'Acqua della Vita.





USATE QUESTA SCALA PER AVERE SUCCESSO

Oltrepassate il ruscello con la scala a pioli. Questa strategia è efficace contro Darknuts e Bolle.



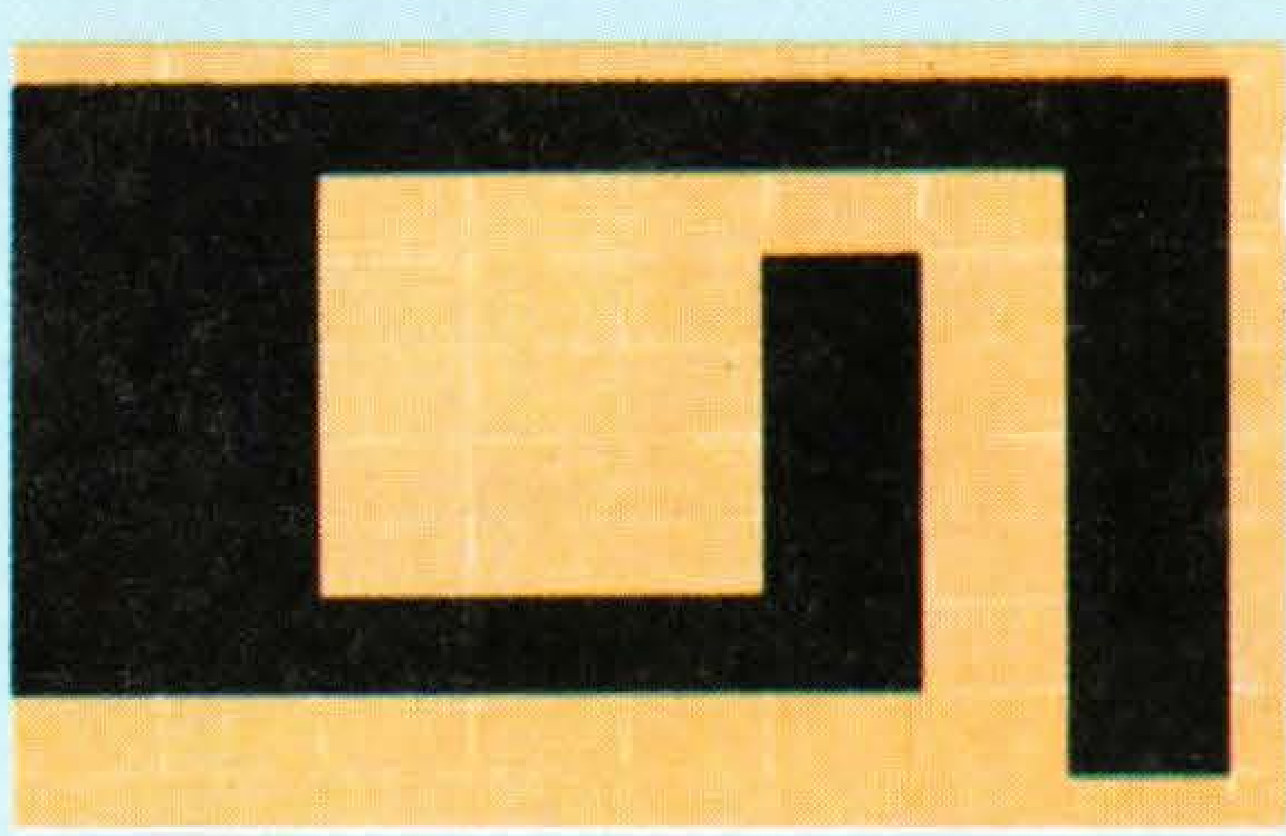
Mettetevi sull'acqua come vi mostriamo per più facili attacchi.

LIVELLO 8





Se scagliate una bomba contro la scogliera che si trova vicino al fiume, aprirete l'entrata. Ma vi servirà sicuramente una scala per riuscire ad arrivarci.



GLI ULTIMI PEZZI DEI TRIFORCE

Non lasciatevi sfuggire la "Bacchetta Magica" e la "Chiave Magica". Con queste, non dovrete preoccuparvi della mancanza di chiavi. La maggior parte dei nemici sono Goriyas, molto facili da sconfiggere.

BACCHETTA MAGICA

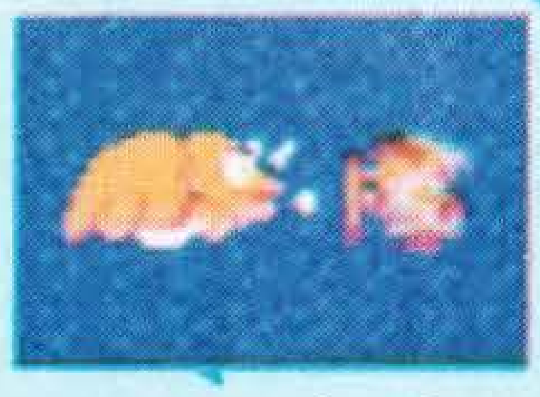
Di fianco alle Bolle Blu e Rosse, troverete i Wall Masters. Uccideteli e muovete il blocco centrale a sinistra per aprire il basamento della porta.



CHIAVE MAGICA

Dopo aver sconfitto tutti i Stalfos, muovete il blocco e la scala sul basamento verrà svelata.

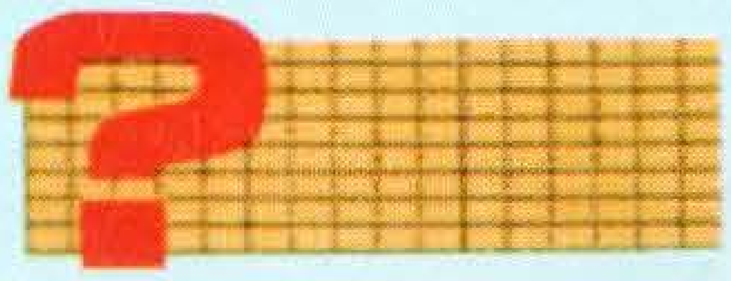


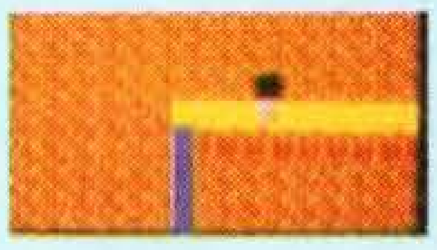




I boss nemici sono tre Dodongos. Potete usare due bombe per ucciderli.

LIVELLO 9

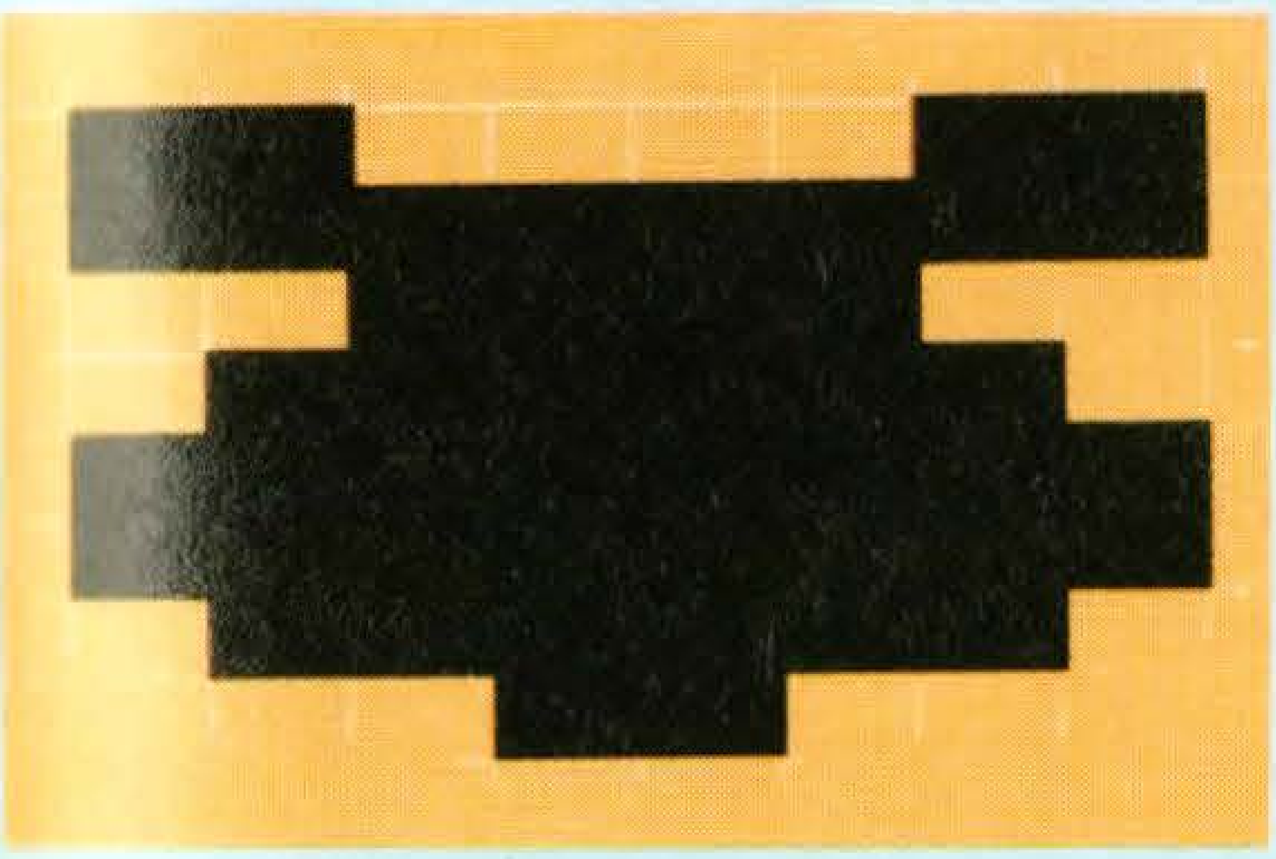




L'entrata al labirinto finale è situata nell'angolo a nord-ovest delle Death Mountain. Lanciate una bomba sul muro di roccia e fate un buco. Siete pronti?

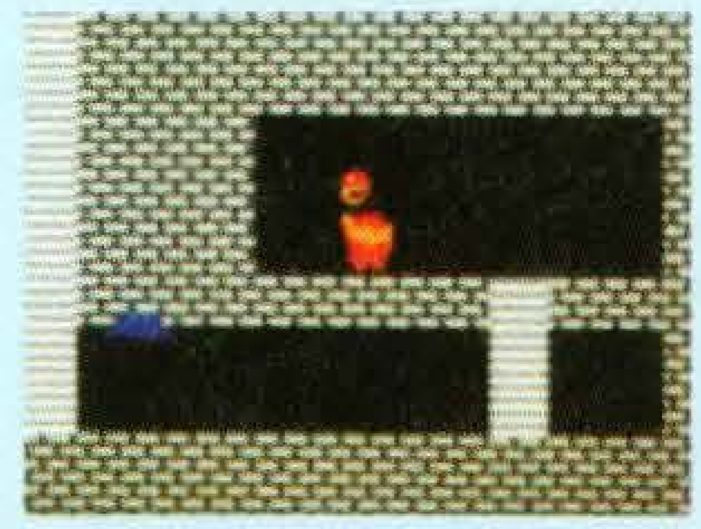
GANON VI STA ASPETTANDO!

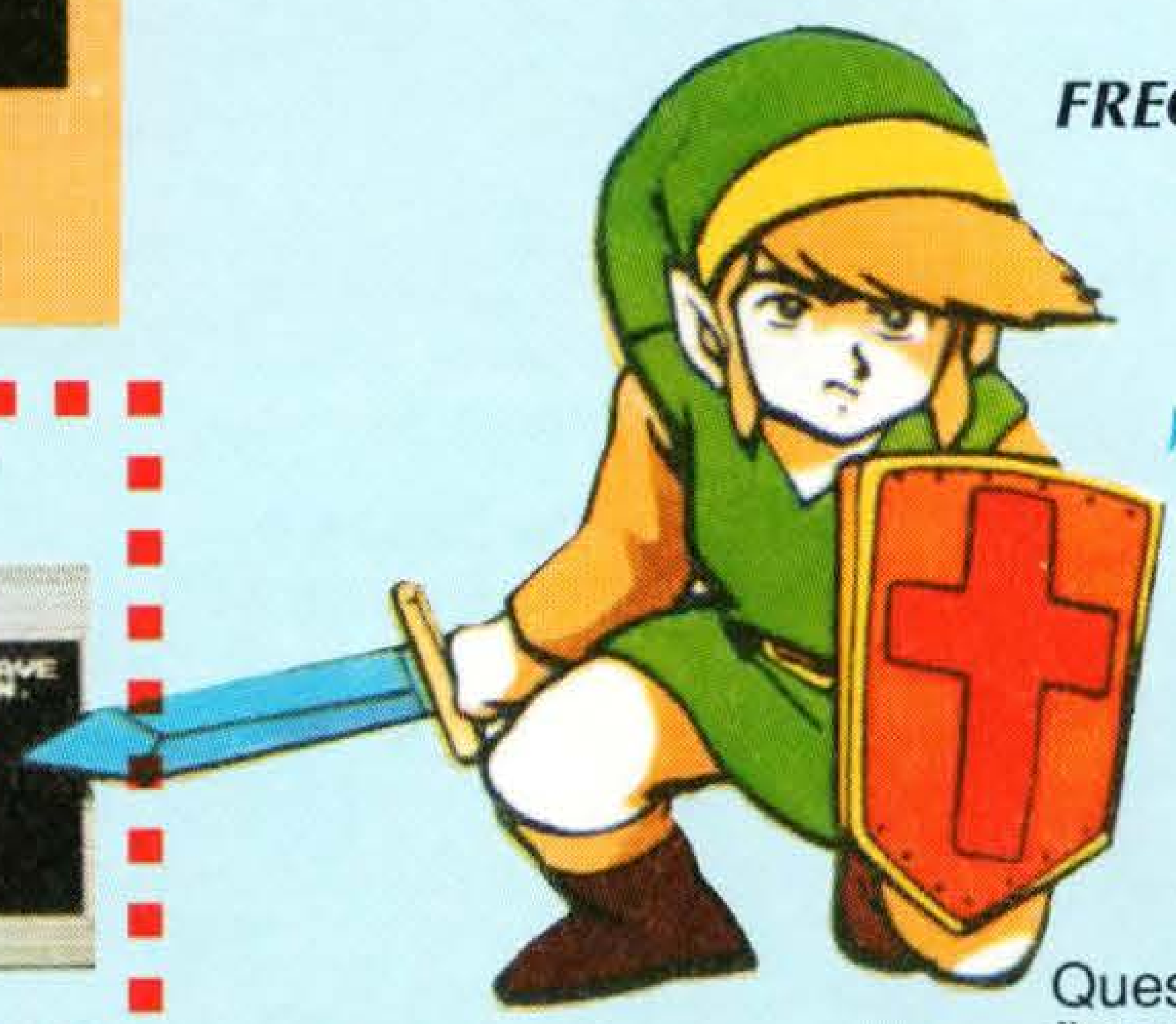
Per entrare dovete essere in possesso di 8 oggetti del Triforce. Questo è un labirinto mostruoso con un totale di 46 stanze.



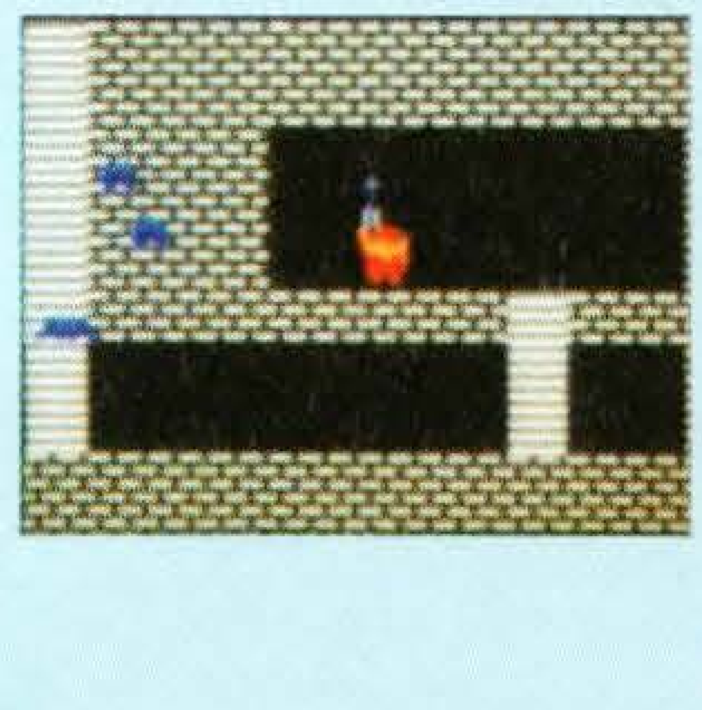
ANELLO ROSSO

Finalmente ecco l'anello rosso! Ora i tuoi nemici possono infliggerti solo un quarto dei danni.





FRECCIA D'ARGENTO



Quest'arma è essenziale per sconfiggere Ganon.

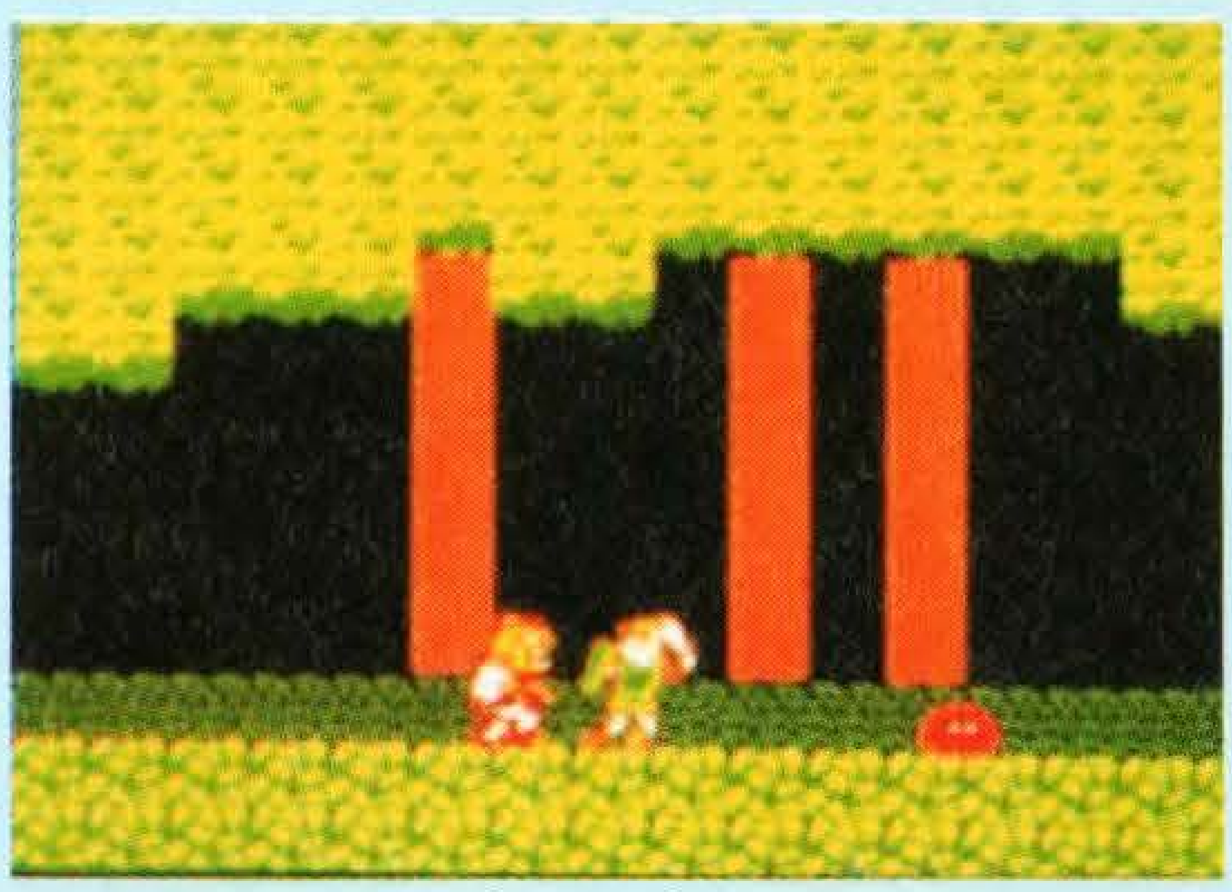
AVETE TROVATO 8 OGGETTI?

Se non ne avete otto, il vecchio nella stanza destra sopra l'entrata non vi lascerà entrare.



ED ORA COMINCIA UNA NUOVA AVVENTURA

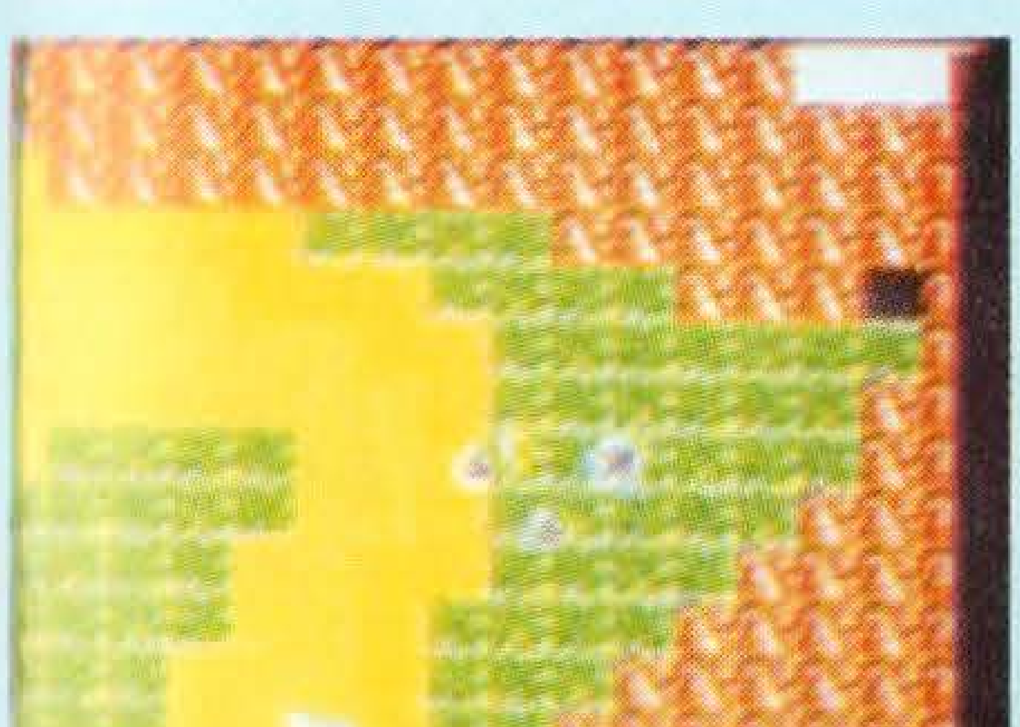
Avete sconfitto con successo Ganon? State aspettando azioni ancora più eccitanti, pericolo ed avventura? Preparatevi. La Nintendo sta lavorando su qualcosa di eccezionale. E se amate The Legend of Zelda, amerete ancora di più il seguito.



SCENE REALI DI COMBATTIMENTO

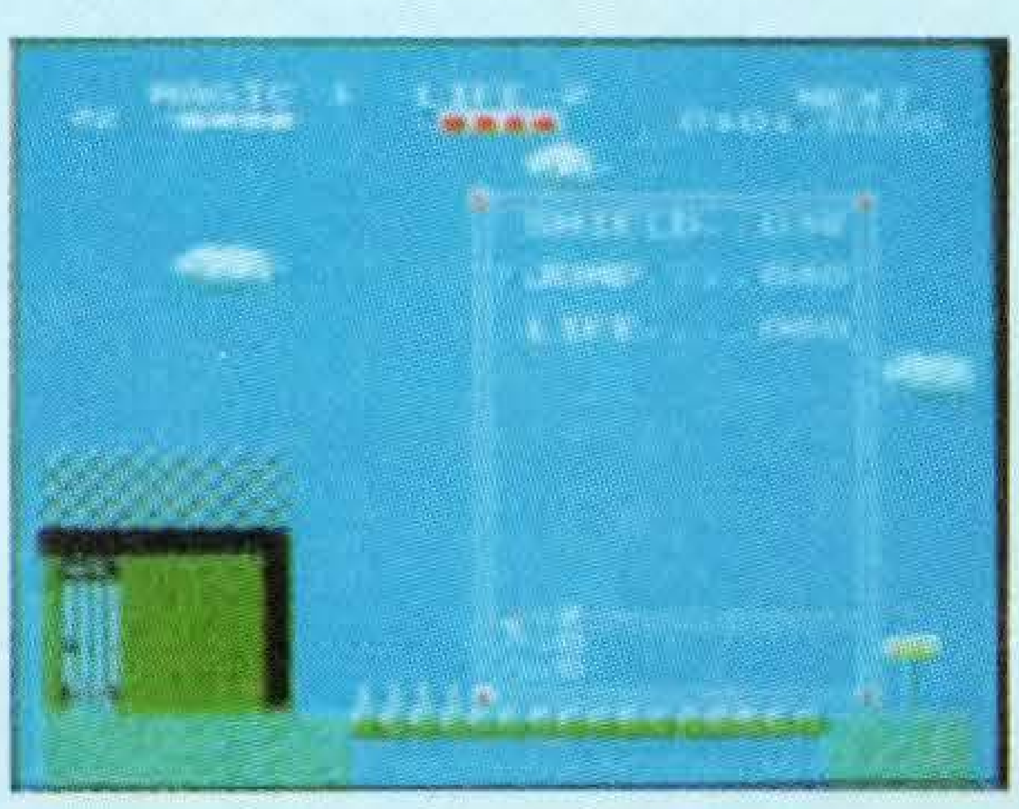
Quando comincia una battaglia, avrete una vista d'insieme delle creature che affronterete.

IL MONDO SOTTERRANEO



Viaggerete in un mondo sotterraneo più vasto.

MOLTE FORMULE MAGICHE



Questa volta potete guadagnare il potere di lanciare otto differenti incantesimi.

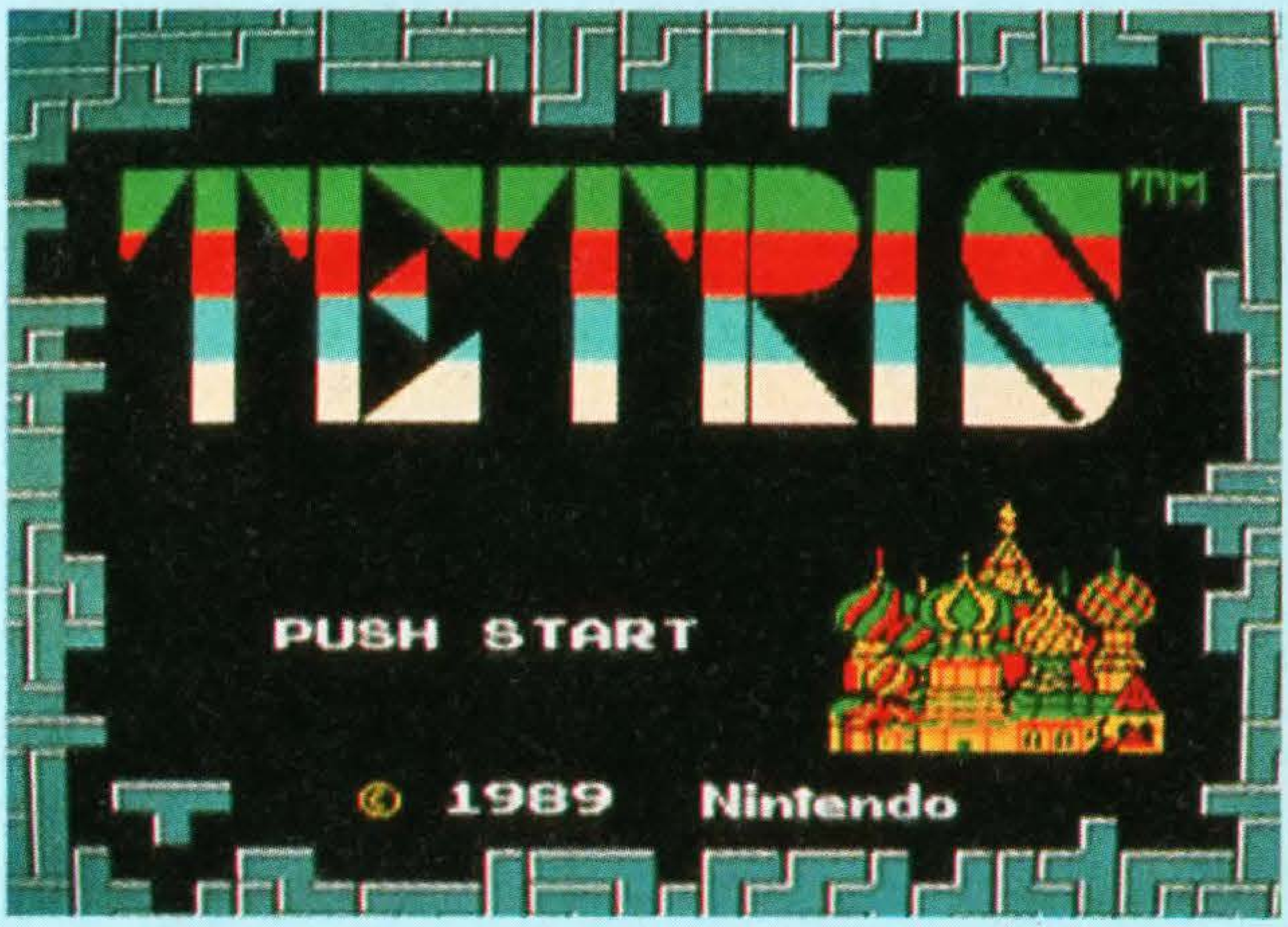
CHIEDETE INFORMAZIONI AGLI ABITANTI



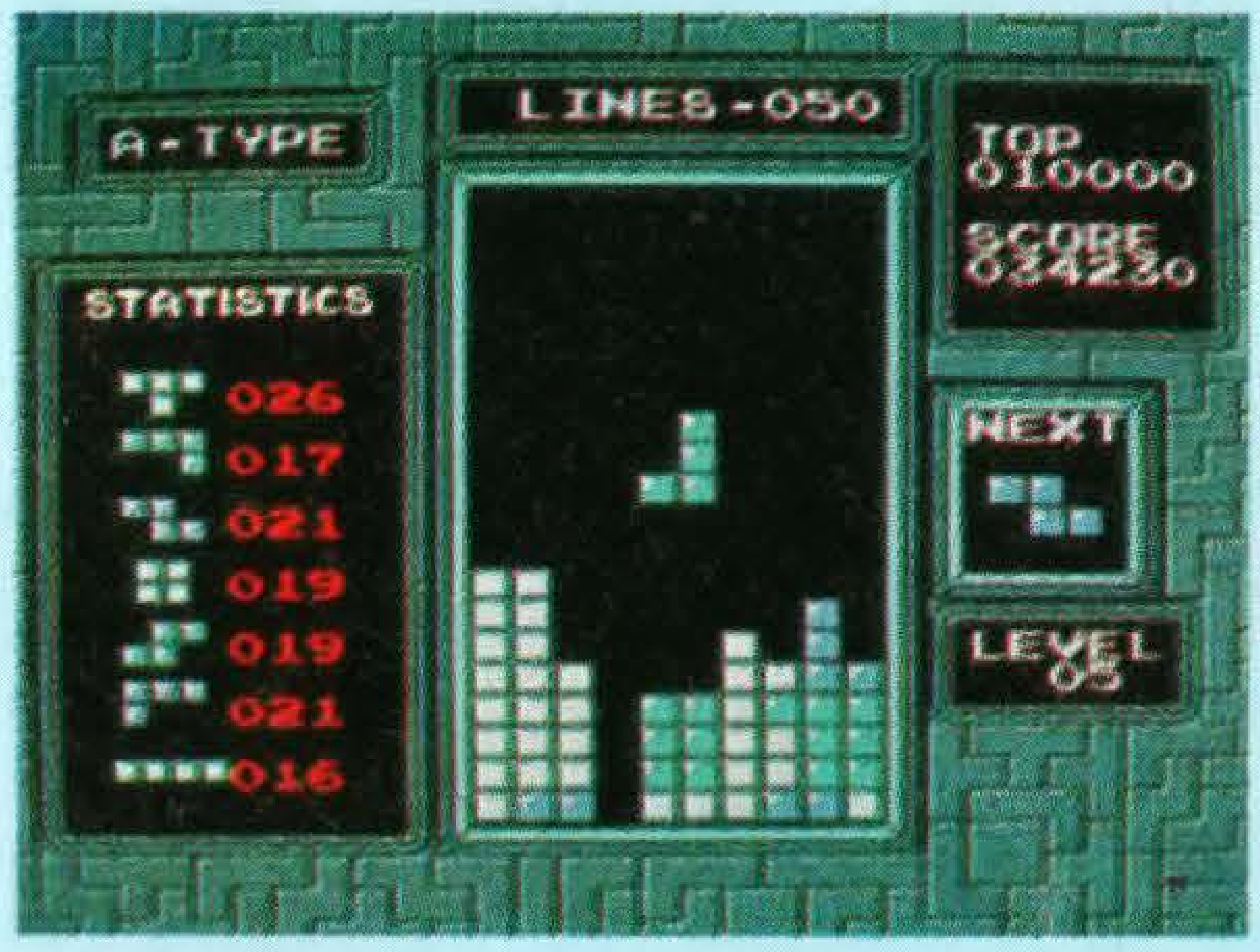
Se parlate con le persone che vivono nei paesi che attraverserete, raccoglierete ogni genere di informazioni che potrebbero esservi utili nel corso della vostra avventura.

Tetris

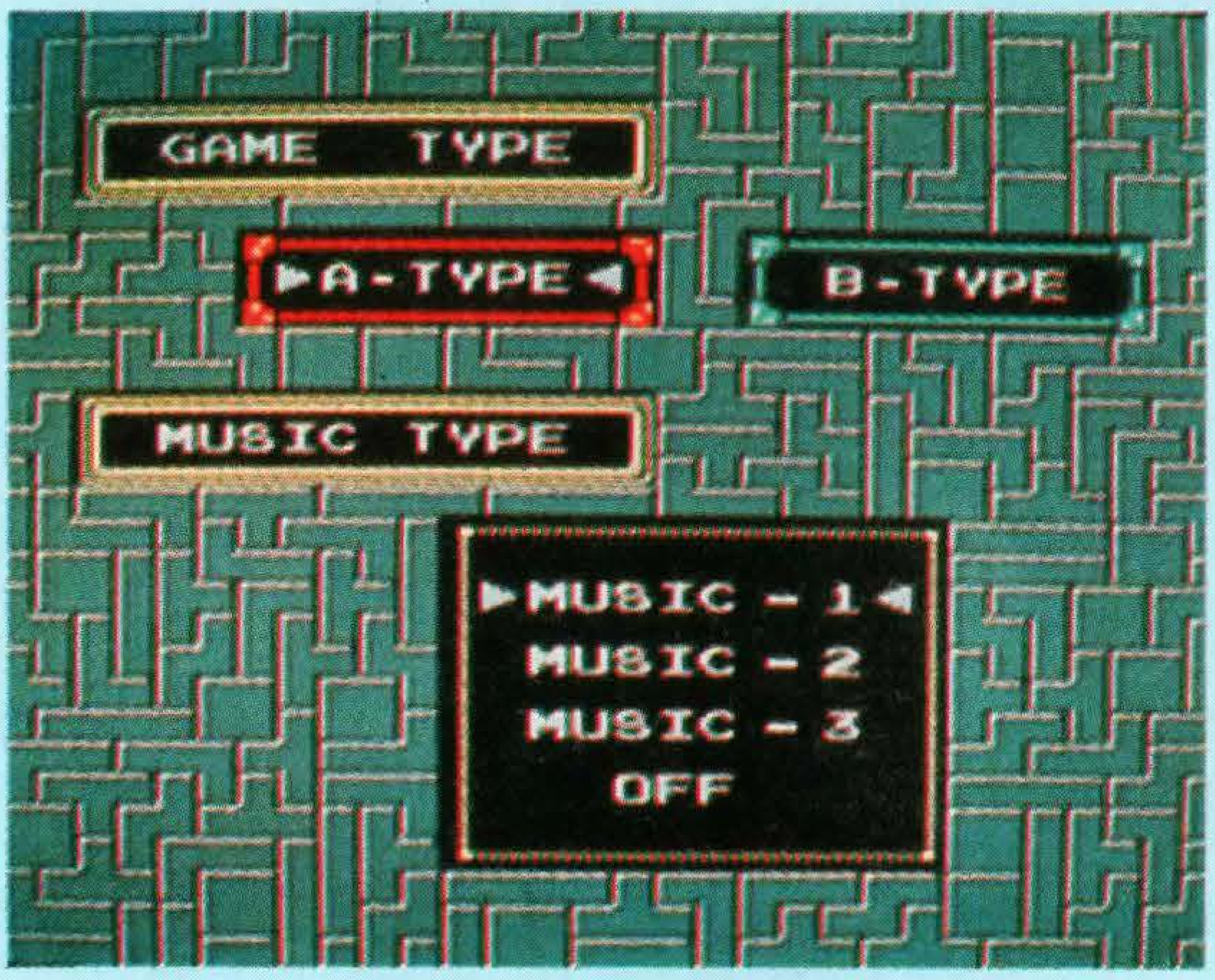
Quella che è stata una bomba dirompente su Game Boy, fa ora il suo debutto sulla console NES!



Grandioso! Grafiche colorate aggiungono una nuova dimensione a Tetris, ora disponibile anche su NES. Già un hit su Game Boy, Tetris sarà sicuramente un gioco vincente anche sui monitor della NES! Pezzi di Tetrads cadono con, in sottofondo, una nuova colonna sonora forniti di frizzanti dettagli e manipolati con rapido controllo di gioco. A sinistra o a destra? Muovete



i Tetrads a sinistra o a destra mentre cadono dall'alto dello schermo. Siate veloci e attenti mentre cercate il posto giusto per i pezzi che cadono.
Per un pronto spostamento e un punteggio extra, schiacciate verso il basso il control pad per far cadere i Tetrad più velocemente. Allineateli e metteteli al posto giusto.
Quando i pezzi sono nella colonna giusta, ma il tetrad non è del tutto adatto, posizionateli nella pila più bassa o girateli. Per ruotarli di un quarto schiacciate sul tasto "A", una volta per ruotare di un quarto in senso orario il pezzo, due volte per girare del tutto il Tetrad.
Schiacciate il tasto "B" per far girare i Tetrads in senso antiorario. Un giro in senso antiorario corrisponde a tre giri in senso orario.
Schiacciate "B" due volte per compiere un mezzo giro.



Mentre posizionate i pezzi cercate di costruire prima sui lati. Se i Tetrad si accatastano in alto è meglio formare le pile a sinistra o a destra. Questo vi concederà più libertà di movimento nel mezzo.
Vi servirà molto spazio al centro per dar modo ai Tetrads di muoversi. Non impilateli nel centro o il gioco vi scapperà di mano
Cercate di riempire i buchi quando potete, e di riempire gli spazi vuoti. Completate la linea con le aperture così che i buchi che coprono spariscono e puliscano la strada.
Il prossimo Tetrad che cadrà è mostrato a destra dell'area di gioco ed è importante ricordarselo per riuscire a posizionarlo bene.
Decidete dove far cadere il pezzo che maneggiate in quel momento tenendo conto di quale sarà il pezzo seguente.
Scegliete il livello di partenza e lavorate per raggiungere l'high-score
Una struttura solida e più righe complete sono importanti per incrementare il vostro record. Per

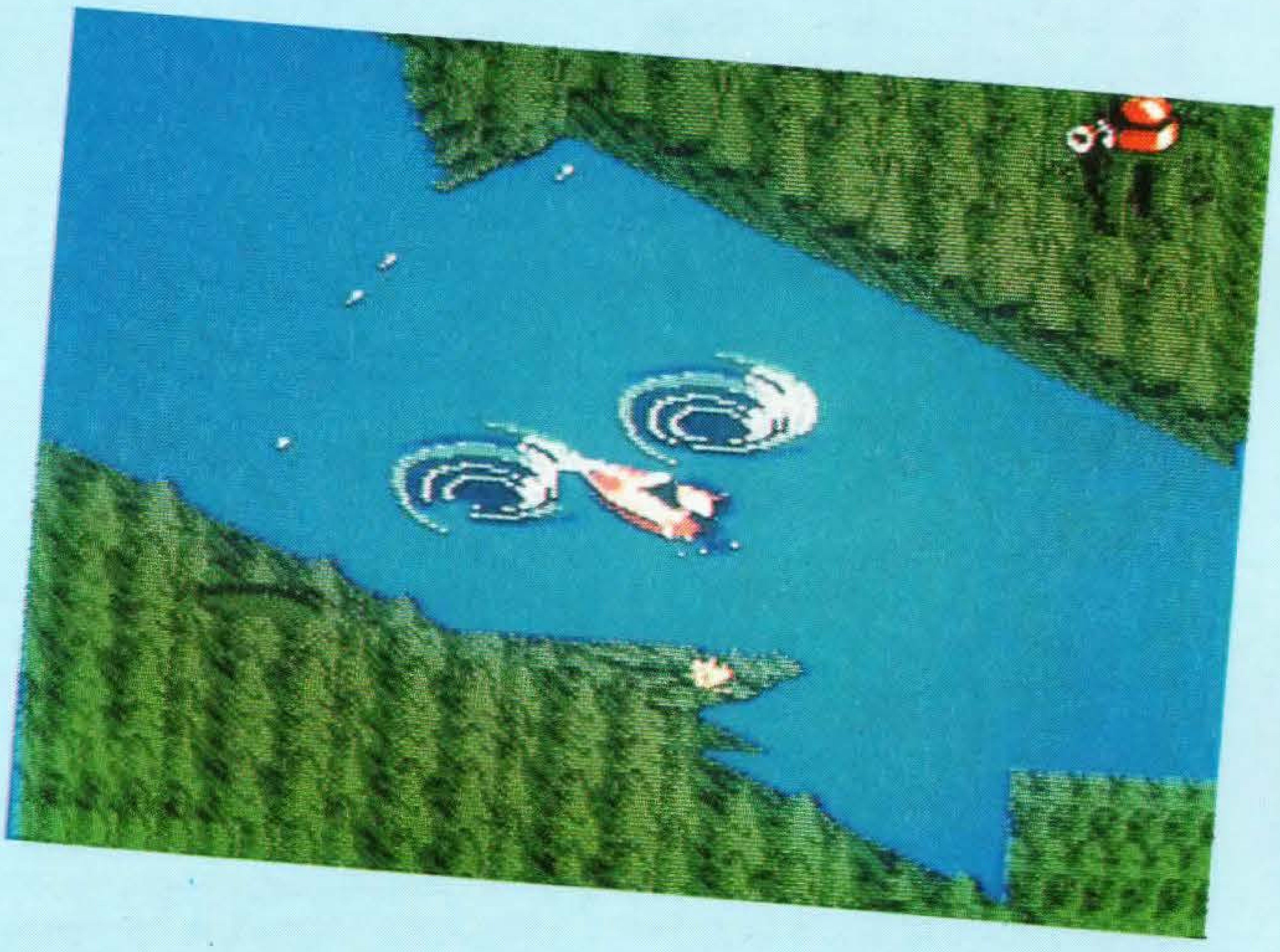
fare molti punti, selezionate un livello di partenza alto. Ci sono in tutto 20 livelli e cambierete livello ogni 10 righe completate. Provate a raggiungere un punteggio alto con poche righe
Lo scopo è di raggiungere le 25 righe. Ogni linea è importante e potete fare punti extra quando ne completate più di una allo stesso tempo. Per cominciare dovete scegliere il livello e il tipo di blocchi che appariranno sullo schermo. Alti livelli, alta velocità e piccolo spazio in cui lavorare. Scegliendo livelli alti riceverete più punti. I pezzi non sono



sempre adatti e perciò è necessario posizionarli in modo giusto. Incastrateli nel punto più basso. Per rendere più difficile il gioco, potete cominciare la partita variando il numero di pezzi già presenti sullo schermo. Scegliete tra un importo di zero, senza nessun blocco sullo schermo, fino a un importo di 5, con i blocchi piazzati su 2/3 dello schermo. La sequenza finale, dopo 25 linee complete, varierà a seconda del livello e dell'altezza di partenza. Alla fine del nono livello assisterete ad una scena di premiazione, rappresentata da una cerimonia di celebrazione con personaggi di altri giochi della Nintendo. Aspettatevi una sorpresa doppia alla fine del livello più alto.

Cobra Triangle

Attenzione alle sparizioni...



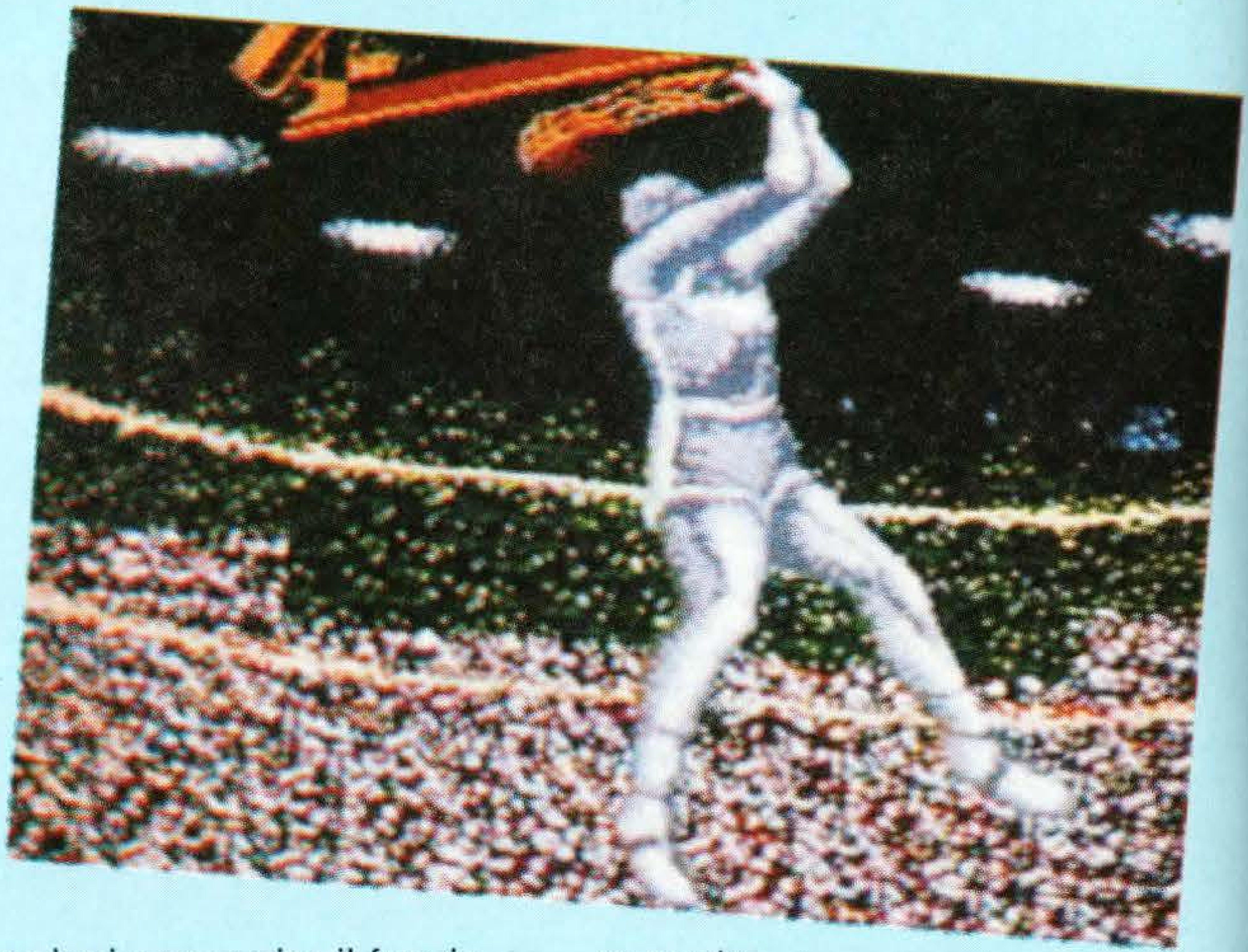
Per cominciare il gioco sarà sufficiente schiacciare il pulsante del salto. Ed è con questa semplice pressione che incominciate la vostra missione attraverso il Cobra Triangle con una detonazione impressionante! Mentre state guardando la prima vera schermata (quella delle istruzioni), ripremete il pulsante dello sparo. Schiacciatelo ancora sulla linea di partenza: a questo punto molti di voi si chiederanno se si è incantato il disco! State tranquilli: è solo un buon metodo consigliato per far si che guadagniate 1000 punti! E' di vitale importanza colpire le navi e collezionare le pillole di Power Up con uno dei 5 oggetti.
Un consiglio: non andate via dopo il secondo turno o le navi non appariranno più. Continuate a collezionare le pillole fino a quando non sentirete la musica dei 15 secondi finali,





quindi spostatevi sull'altro lato del fiume e collezionate il 1-Up. Lasciate scadere il tempo e ripetete questo processo; sono garantite partite appassionanti!

Double Dribble



Facile sì, ma anche piacevole!

Ecco una simulazione di basket senza pretese, facile da maneggiare ed allo stesso tempo molto completa. Potete giocare con un compagno o contro il computer. Una opzione permette di lasciar giocare il computer da solo. L'azione si presenta con uno scrolling orrizontale, ma a volte accade che quando portate a buon termine un'azione particolarmente riuscita vi venga data la possibilità di vedere una sequenza a pieno schermo nella quale mandate a canestro la palla. Quanto alla manipolazione si controlla il giocatore più vicino alla palla: un pulsante per i passaggi, l'altro per i tiri: non vi servirà leggere il libretto delle istruzioni per capire il funzionamento di una partita o elaborare una strategia. Il gioco si svolge molto velocemente ed in modo realistico; vengono impiegati tutti gli elementi del basketball: passaggi in massa o tra due giocatori, difesa, lanci a canestro...

Con una realizzazione media e poco spettacolare, Double Dribble ci prova che non servono per forza i suoni digitalizzati e le immagini in Technicolor per divertirsi con questo soft di sport.

Top Gun

Esplosione di gioia...

Preparatevi a un video gioco esaltante. Top Gun, farà esplodere il vostro monitor! E' nelle vostre mani e più precisamente nelle mani del vostro caccia F-14, evitare che scoppi la III Guerra Mondiale. Il vostro compito non è facile, le forze nemiche stanno già avanzando. Avrete il coraggio che si richiede per prender parte ad una missione così pericolosa?

Il gioco

L'F-14 che pilotate è di proprietà della Marina Americana. A bordo c'è un radar che indica la posizione degli aerei e dei veicoli nemici, uno stock di missili, dei diagrammi indicanti la altitudine e la velocità, un check control e anche il vostro fedele mitragliatore.

Dal momento in cui lascerete la porta aerei "Entreprise", la forza aerea nemica vi attaccherà. Tutti questi attacchi devono essere dapprima schivati, poi passare al contrattacco, utilizzando i vostri missili per abbatterli.

Una volta compiuta la vostra missione dovrete tornare sulla Entreprise e riuscire ad atterrare. Sullo schermo appariranno dei messaggi che vi aiuteranno e se non li seguirete alla lettera, finirete a bagno!

Quattro missioni devono esser portate a buon termine perché la III Guerra Mondiale venga scongiurata definitivamente.

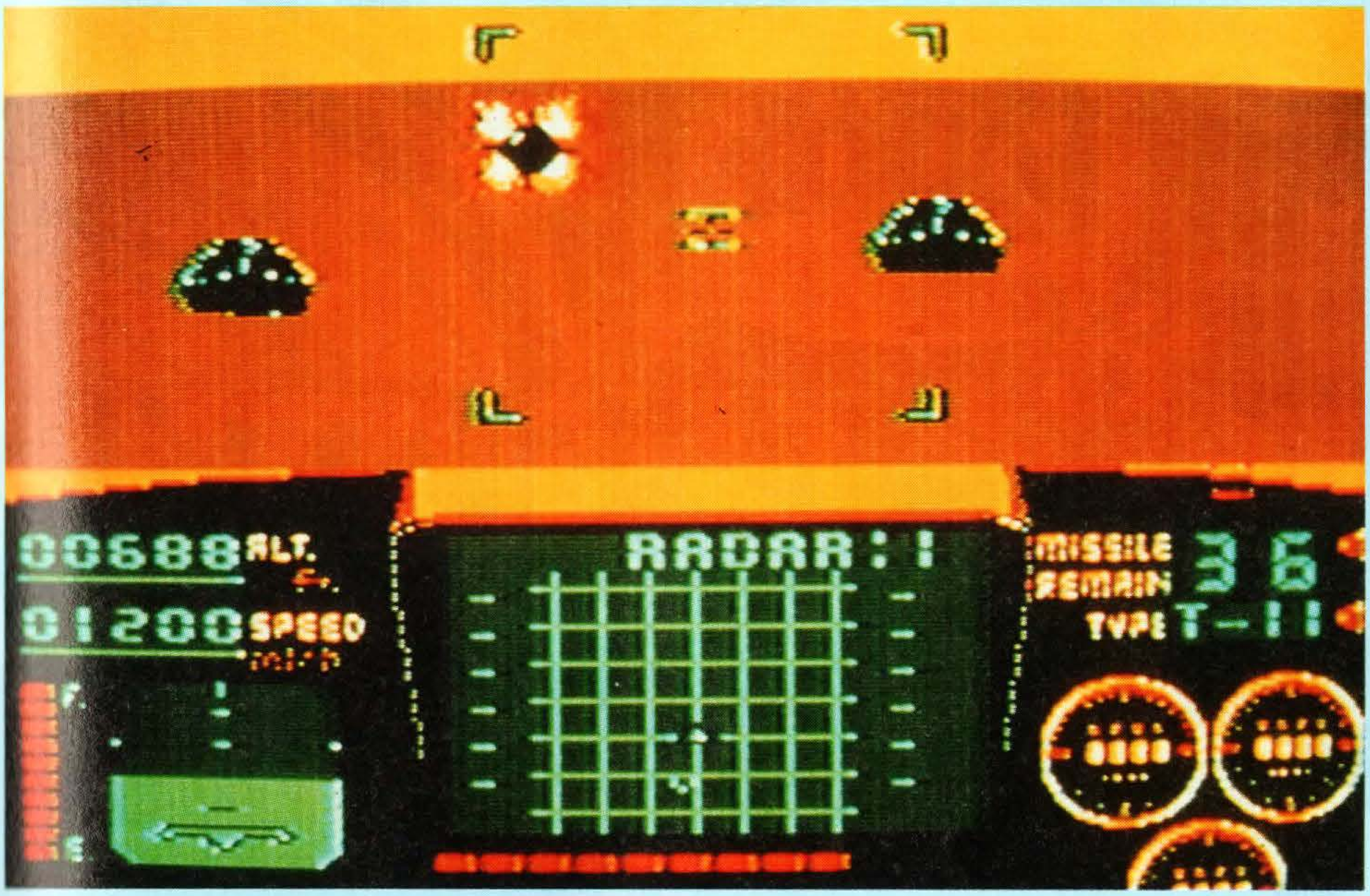
La prima è un'introduzione al volo e al combattimento aereo, atta a prepararvi all'azione sfrenata che seguirà.

La seconda missione è quella di depistare e distruggere una porta aerei. Dopo questo dovrete battervi contro alcun nemici che potranno essere tank o lancia missili.

Finalmente ecco la missione numero 4, l'ultima sfida aerea. State pronti per questa fase molto difficile di questo soft. Al di fuori del centro visivo c'è un grande quadrato. Quando i nemici penetrano in questo quadrato schiacciate il tasto "B" per lanciare un missile, rischiacciate immediatamente il bottone "B" per cacciare l'intruso dal cielo.

I personaggi

Ecco un esempio di ciò che incontrerete durante il gioco. Fate attenzione agli elicotteri da guerra e agli aerei da caccia.



Missione 1
All'inizio, un livello di introduzione vi permetterà di familiarizzare con i controlli del vostro F-14. Solo dei nemici aerei in questo stage ma ciò non costituisce certo una prerogativa di facilità! E' preferibile scegliere per combattere in questo livello i missili T-11 che fanno centro con un solo colpo. Guardate con attenzione il vostro radar poiché questo vi permetterà di vedere se i caccia arrivano alle spalle o nella vostra direzione. In un certo momento di questa missione un avvertimento di pericolo lampeggerà sul vostro schermo. Questo vi indica che un caccia nemico è riuscito a sferrare un missile sul vostro F-14. Spostatevi sulla sinistra per evitarli. Vi occorrerà un po' di pratica prima di essere pronti per la prossima tappa!

Missione 2
Il bersaglio nemico finale nella seconda missione è una grande porta aerei. Prima di attaccarla dovrete aprirvi un varco attraverso l'aviazione nemica, i controtorpedinieri e i sottomarini. Sul radar, le navi e gli aerei saranno rappresentati in modo differente. Date sempre un'occhiata in alto e sarete così pronti a parare gli attacchi imminenti. Quando appare sul vostro schermo la scritta "manca il carburante" schiacciate il bottone start per chiamare una nave cisterna che vi farà il pieno. Fate attenzione ai consigli che vi vengono dati sullo schermo per attaccarvi alla nave-cisterna.

Missione 3
Eccovi di nuovo di fronte a dei nemici che vi sparano da sopra il suolo. Le armi utilizzate comprendono dei tank, dei lanciamissili e altri veicoli. L'ultimo bersaglio nemico di questa missione è un silos di missili nucleari, 16 missili sono necessari a distruggerlo, prendete dunque nota di attaccarvi all'aereo cisterna al momento buono! I molteplici sistemi d'attacco nemici metteranno fuoco simultaneamente a un certo numero dei vostri missili. Vi ritroverete accerchiati dai missili senza alcuna possibilità di fuga. L'unica speranza di fermare questi veicoli è di sferrare uno dei vostri missili quando appaiono.

Missione 4
I nemici impiegheranno ora tutte le loro armi per fermarvi. Ci saranno dei missili che partono da terra, dal mare e dall'aria, e avrete dunque bisogno di calcolare ogni vostra mossa se volete sopravvivere!L'aviazione nemica moltiplica le acrobazie per evitare i vostri attacchi. Per quanto riguarda gli elicotteri da guerra, come succede per i lanciatori di razzi, assicuratevi di urtarli prima che abbiano la possibilità di distruggervi. Il nemico finale in questa missione, è la navetta spaziale militare. Sparategli 20 missili contro e avrete vinto! Non vi resta ora che riatterrare con successo sulla vostra porta aerei e sarete accolti come eroi! Ora siete il Top Gun!

Nave-cisterna
Avrete bisogno di questa nave nelle missioni 2, 3, 4 ed è essenziale che facciate il pieno di carburante. Oltre a riempire il vostro serbatoio, procuratevi anche dei nuovi missili.

Console

HIT★C



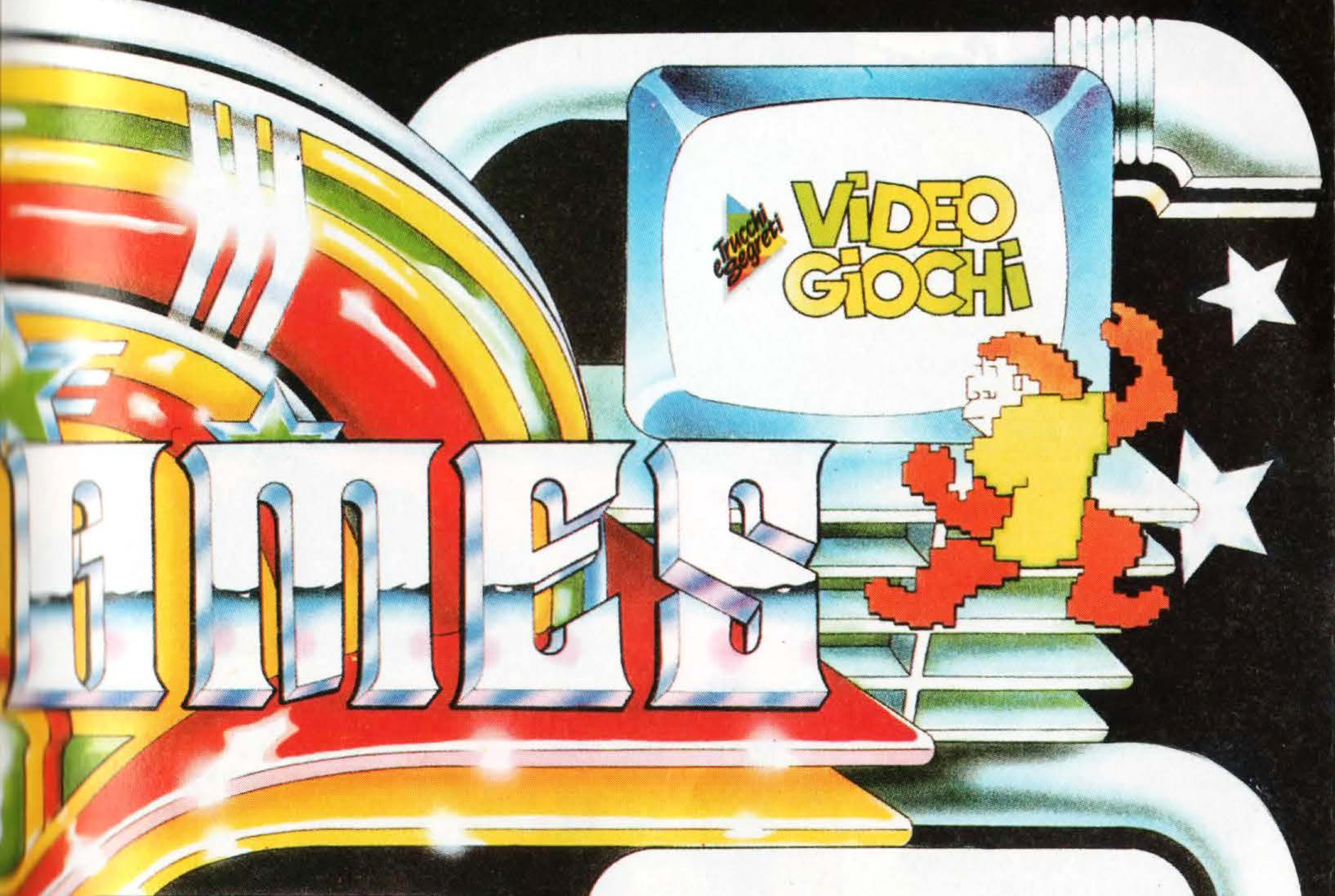
1 **WORLD SOCCER**
SEGA

2 **GHOST'N GOBLINS**
NINTENDO

3 **TOMCAT**
ATARI

4 **PSYCO FOX**
SEGA

5 **ZELDA 2**
NINTENDO



6 **SUPER MARIO BROS 2**
NINTENDO

7 **BASKETBALL NIGHMARE**
SEGA

8 **DOUBLE DRAGON**
ATARI

9 **CROSSBOW**
ATARI

10 **CASTLEVANIA**
NINTENDO

VOTA, VOTA, VOTA

VOTA IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA N BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ________

INDIRIZZO ____________________ C.A.P. ________

CITTA' ____________________ TEL. ________

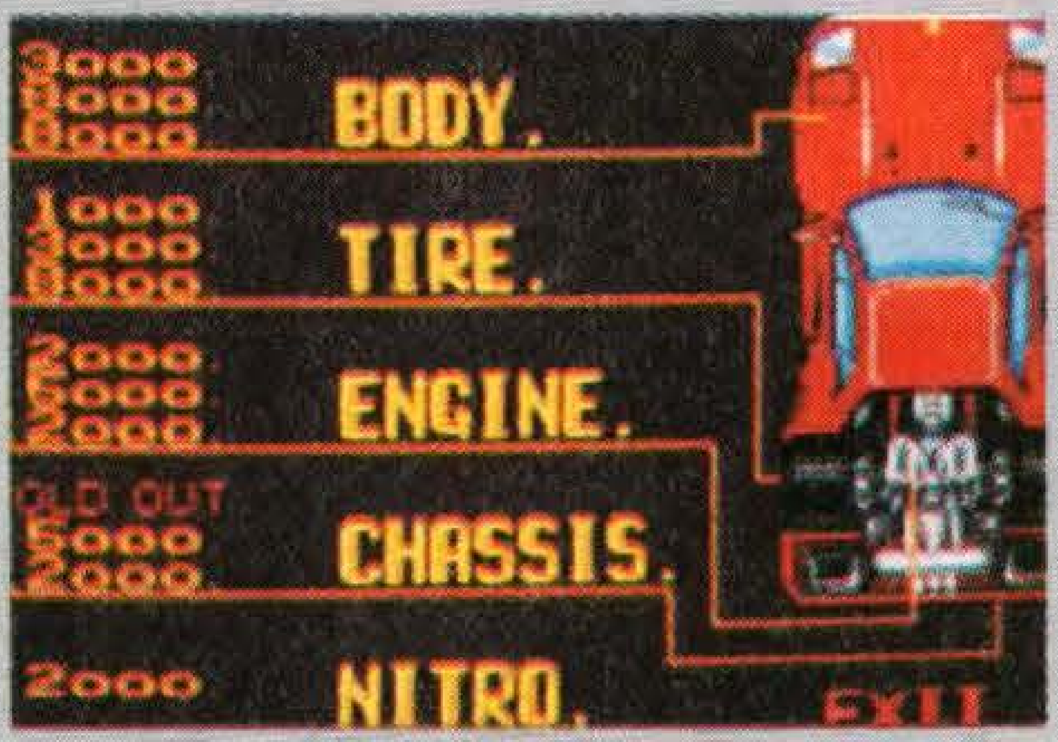
CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

Battle Outrun



Fermatevi! Siete in arresto! Un bolide italiano fa regnare la legge e l'ordine sulle autostrade americane.

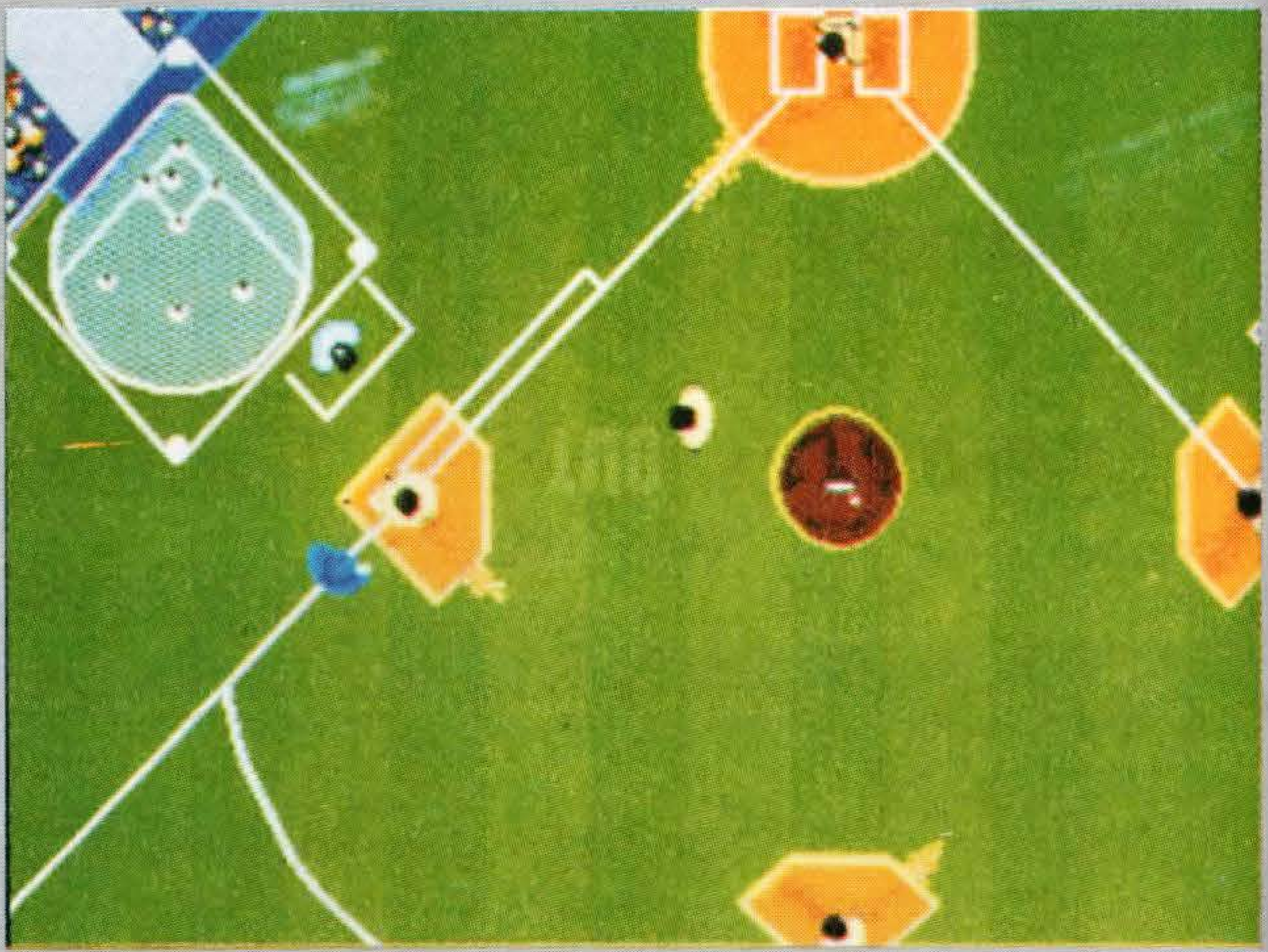
Si credeva di aver visto tutto dopo Turbo Outrun, seconda puntata delle avventure della celebre Ferrari rosso sangue. Spalancate gli occhi! Battle Outrun riprende le cose proprio dal punto in cui il suo predecessore le aveva lasciate. Solo la graziosa biondina che vi sedeva accanto è sparita. E' nostro dovere dirvi che la passeggiatina non è più senza rischi: dovrete in effetti intercettare dei pericolosi criminali. Da San Francisco a New York, non avrete che una soluzione: andare a tutta velocità! Attenzione allo stesso tempo agli innocenti automobilisti che percorrono tranquillamente le freeways americane. Una volta raggiunto il malfattore esiste una sola soluzione: cozzarlo fino a quando non si ferma. Metodo non proprio or-



todosso, ma sicuramente efficace! Regna qui lo stesso principio di Chase HQ, il grande classico delle sale giochi. L'animazione è almeno tanto buona quanto quella di Outrun che faceva vibrare non poco il volante: potrete, ogni tanto, comprare nuovi equipaggiamenti per il vostro bolide... Per finire, Out Run va ancora più lontano, senza mai perdere lo spirito del suo favoloso predecessore.
(Cartuccia per la Console Sega)

Super League

Applausi a scena aperta per un delirante soft di baseball



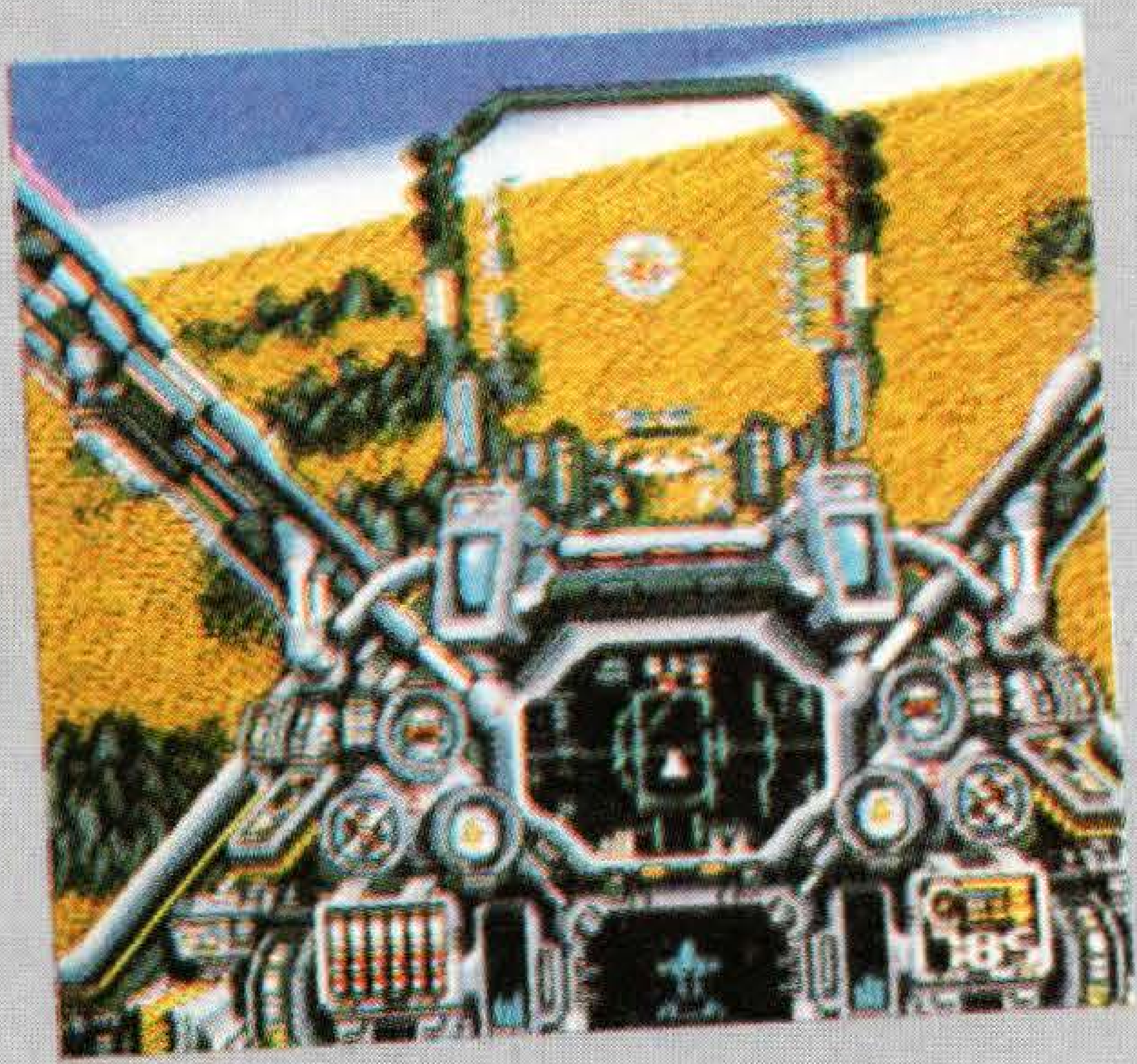
Indirizzato ai campioni della battuta e amanti della cultura yankee che anelano all'adulazione delle folle in delirio che non mancheranno di certo in questo originalissimo soft, pronte ad applaudirvi quando farete vincere la vostra squadra ed a fischiarvi quando perderete! Avete indossato la maglia delle migliori squadre americane e compirete grossi sforzi per cercare di vincere il campionato e la coppa. Prima di

imbarcarvi nel primo incontro, sarebbe preferibile conoscere i rudimenti di questo sport, in effetti non ancora molto praticato in Europa. Se lo caricherete, vivrete ore di puro divertimento, poiché si ritrovano le vere sensazioni del baseball... Altrimenti niente panico, adesso vi spiego: si lancia la palla verso un ricevitore che batterà spedendola il più lontano possibile, con l'obiettivo che i membri della sua squadra raggiungano delle basi fino a fare un giro completo del terreno di gioco! Questa cartuccia meriterebbe di figurare nei club sportivi al fine di iniziare l'italiano medio alle sottigliezze di questo sport.
(Cartuccia per la Console Sega)

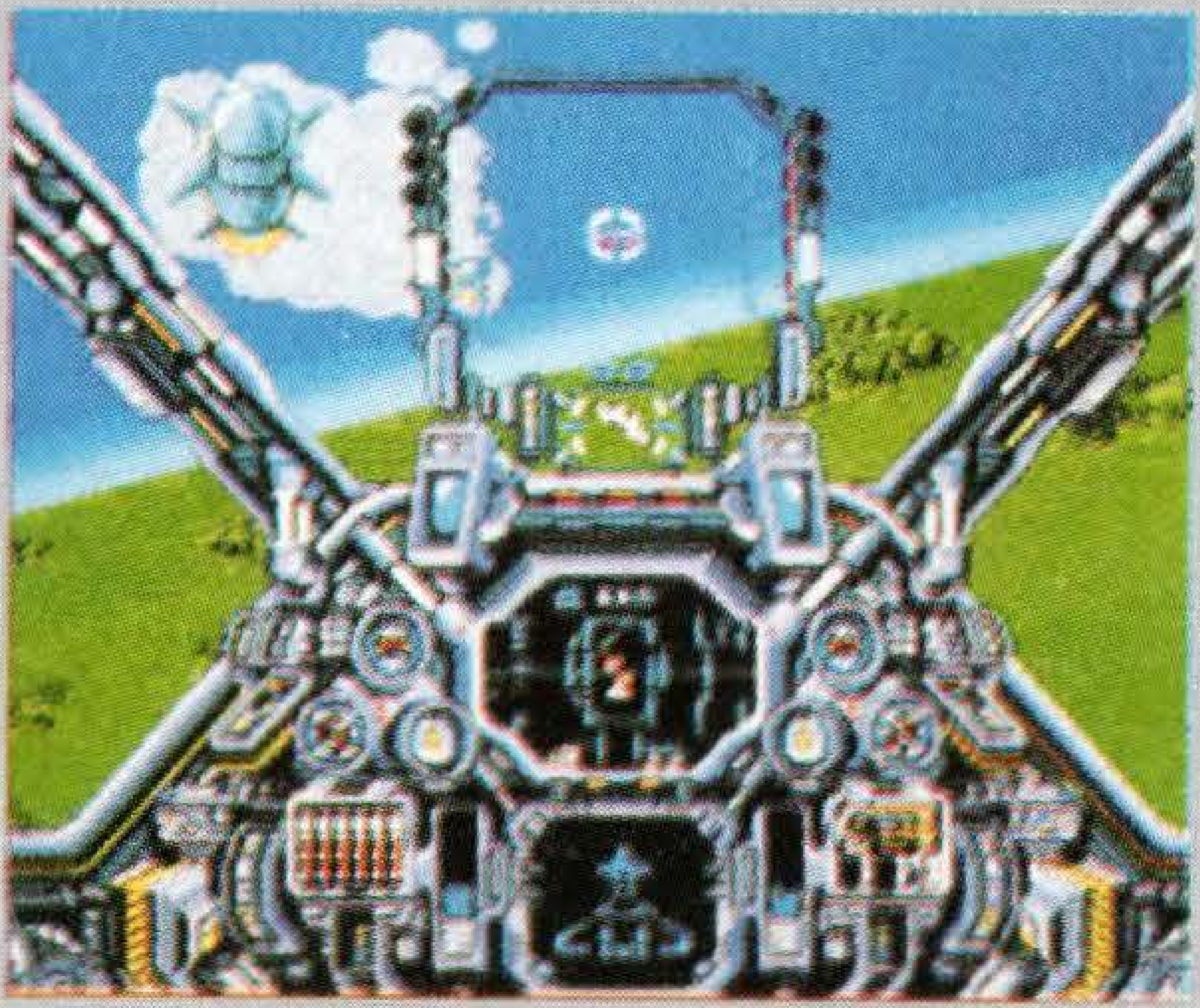


Air Driver

Il sakè possiede davvero effetti miracolosi giapponesi, che sia proprio così?



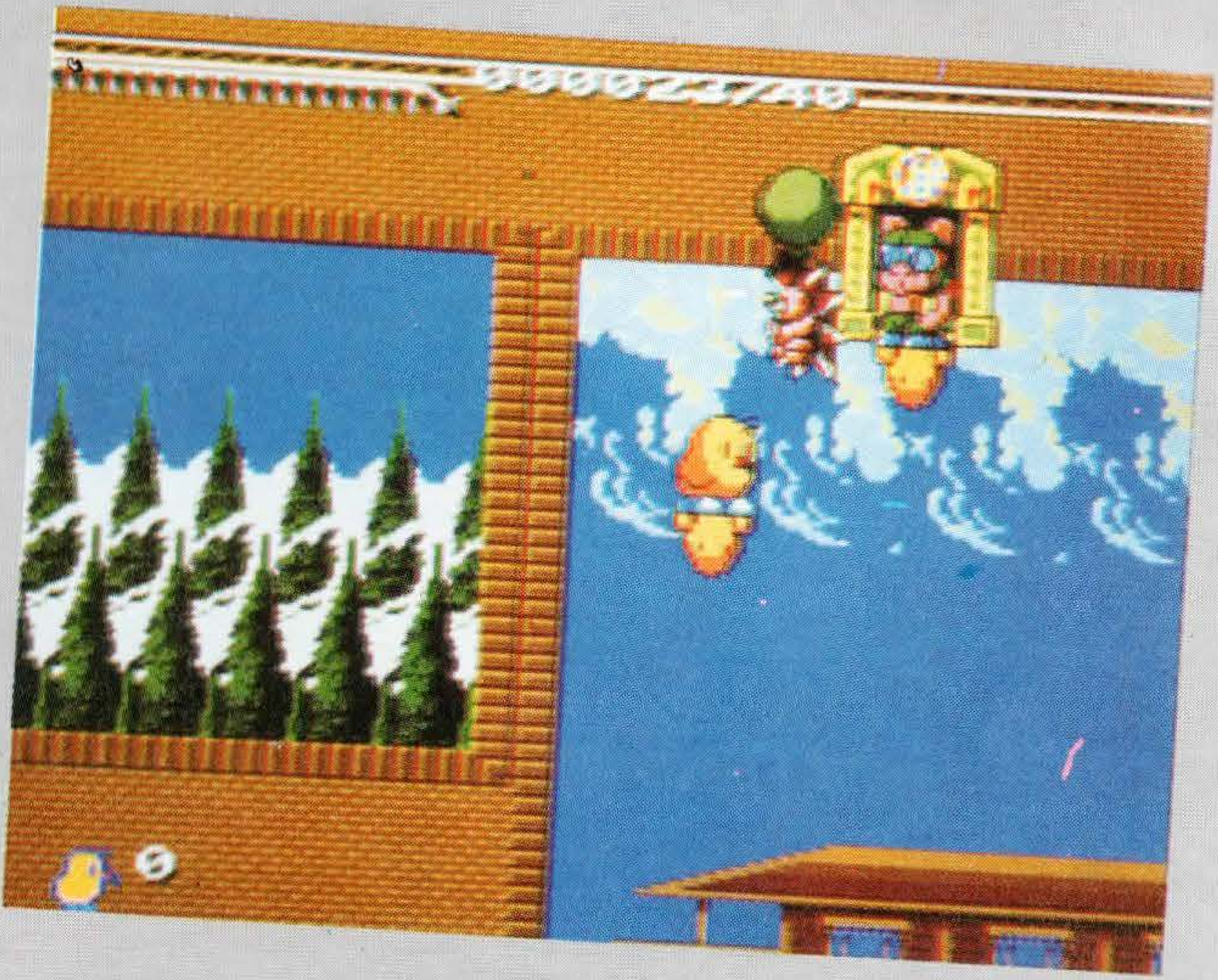
Incredibile ma vero! I programmatori giapponesi hanno fatto un nuovo exploit: quello di riprodurre, per la prima volta sul Sega Mega Drive, una cartuccia di valore non troppo elevato per quanto riguarda l'interesse di gioco... ma per contro, tecnicamente perfetta! Questa brutta copia di After Burner vi vede ai comandi di un caccia lanciato all'inseguimento di altri aerei nel corso di "diverse" (la parola francamente è esagerata) missioni. Gli sprite grossolani degli scenari sfilano a una velocità stupefacente, infatti sono talmente veloci che non li si vede neanche passare.



Beh, forse abbiamo un po' esagerato: si notano ma solo dopo un po' che state con gli occhi incollati allo schermo... Quanto all'interesse che suscita il gioco... si spegnerà dopo qualche partita. Se avete intenzione di comprarlo, valutate prima bene le vostre doti di pazienza!
(Cartuccia per la Console Sega)

The New Zealand Story

C'è molta vitamina nei kiwi: in questo zoo senza senso ve ne renderete presto conto...



Non vi tratterrò per molto, poiché questo soft è già stato testato nella vostra rivista "preferita" (modestamente...). A quell'epoca il giovane Mad Max, intrepido recensore della nostra rivista, era stato un po' troppo sotto il sole in compagnia di creature dal dolce nome di Roger, Raymond o Julot. Questa accumulazione di raggi UV e di grasso aveva causato a casa sua una allergia a tutto ciò che assomigliasse a una foca. Prendendo coraggio a piene mani, sono di nuovo tornato in questo fantastico universo. Conclusione questa versione 16 bit è perfetta, rapida, giocabile in modo encomiabile. Non esitate ad acquistare questo soft se amate i giochi di piattaforme deliranti, pieni di mostriciattoli, di passaggi segreti e di creature molto stravaganti. Tutti allo zoo!



(Cartuccia per la Console Sega)

Thunder Force 2

S.O.S! Questo è un appello a tutti coloro che amano il rischio...



Ma c'è qualcuno che pilota nell'aereo? A vedere il suo modo folle di procedere, lanciato á tutta velocità contro una armata molto feroce, c'è proprio da domandarselo!
Se si cerca di scappare dagli inseguitori, si entra in collisione con un campo di forza, non troppo buono per la vostra salute, e se si tenta di cambiare direzione, rischierete di farvi tagliare la testa da centinaia di nemici inferociti che non aspettavano che questa occasione! Un'unica soluzione: lanciarvi in una missione suicida che consiste nel distruggere ad ogni costo la fortezza più vicina, sperando di uscirne vivi. A questo punto tutto diventerà un po' più facile grazie alle quattro armi di cui disporrete: le due originali (sparo anteriore e posteriore, sparo doppio anteriore) più i due spari devastatori guadagnati col sudore della vostra fronte.



Si comincia con l'eliminare il campo di forza, che cederà sotto i vostri colpi, dopo di che non vi resta che darvela a gambe... Thunder Force 2 è composto da un buon numero di livelli in cui lo scrolling sfila a volte orrizontalmente e altre verticalmente. Ma si perde presto l'interesse a causa della sua estrema difficoltà e poca maneggevolezza. Riservato ai patiti dell'arcade e agli amanti del karakiri giapponese.
(Cartuccia Teconsoft per la Console Sega)

Super Real Basketball



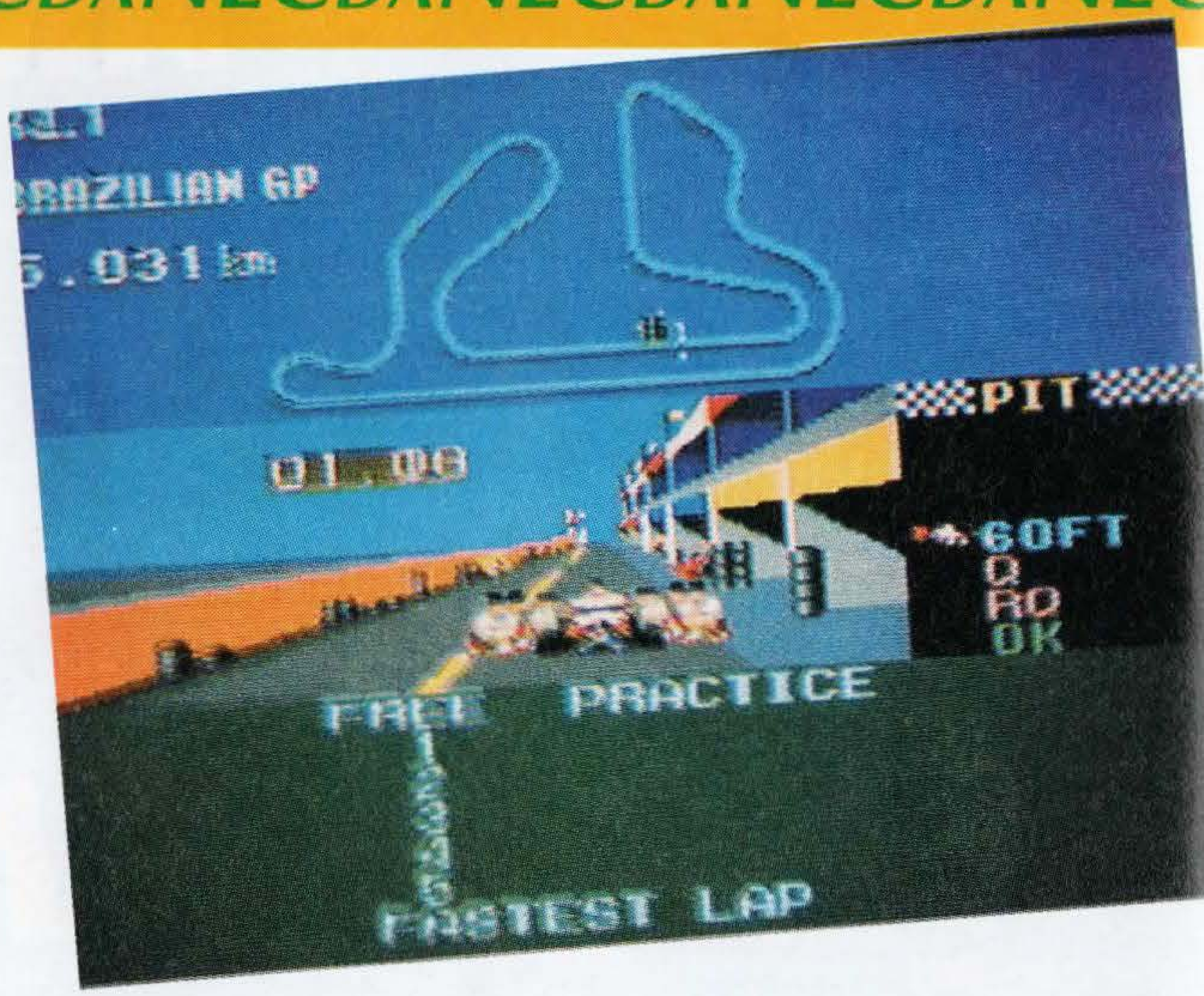
Zona di difesa! I Boston Celtics stanno per battere i Lakers...

Decisamente, il Mega Drive, anche se uscito ufficialmente solo da qualche mese nel nostro Paese, dispone già di di una serie di biglietti da "visita" impressionanti sia per il genere di giochi adattati che per la qualità degli stessi a livello sia grafico che sonoro.
Questo soft è il seguito su console di TV Sport Basketball della Cinemaware già noto da tempo ai possessori di micro. Tutte le mosse previste nel gioco del basket vi aspettano. Dagli spettacolari tiri a distanza a tutte le possibili combinazioni tecniche che rendono questo sport così brillante e piacevole. Una sola restrizione: l'imperiosa necessità di maneggiare perfettamente il joystick della console, poiché bisogna giocare con tutti e tre i bottoni di sparo, perciò chi non è ancora allenato a dovere, si eserciti a lungo.
Alcune azioni beneficiano di un primissimo piano in cui dovrete mandare la palla a canestro. Cosa mai vista: l'altezza dei giocatori occupa metà dello schermo senza che ne esca per questo scadente l'animazione. Il gioco rispetta tutte le regole del basket americano: divisione delle partite in quattro periodi di dodici minuti, scelta delle tecniche di difesa e severità dell'arbitraggio. L'avrete capito, Super Real Basketball è una simulazione totale, ma grazie alla sua bellezza (infatti lo schermo sembra essere un caleidoscopio di splendidi colori) e giocabilità, si rivela molto appassionante: quanto un gioco d'azione!
(Cartuccia per la Console Sega)


MAGAZINE
AMIGA
AMIGA MAGAZINE E' LA RIVISTA PIU'
COMPLETA PER GLI UTILIZZATORI DI AMIGA
IN OGNI NUMERO
• ATTUALITA' DA TUTTO IL MONDO
• NOVITA' HARDWARE E SOFTWARE
• PROGRAMMAZIONE
• LE PAGINE DI TRANSACTOR, PER
IL PROGRAMMATORE PIU' ESIGENTE
......E IN PIU' IL FAVOLOSO FLOPPY
CON NUMEROSI PROGRAMMI
ACCURATAMENTE SELEZIONATI
OGNI MESE IN EDICOLA
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Triple Battle F1

Contemporaneamente costruttore d'auto e pilota emerito, affrontate i pericoli di sedici circuiti al volante del vostro prototipo. Infatti il programma tiene conto di certi aspetti meccanici della competizione, come l'usura dei pneumatici o le noie al motore! Triple Battle F1, il NEC plus ultra in materia di corse automobilistiche?

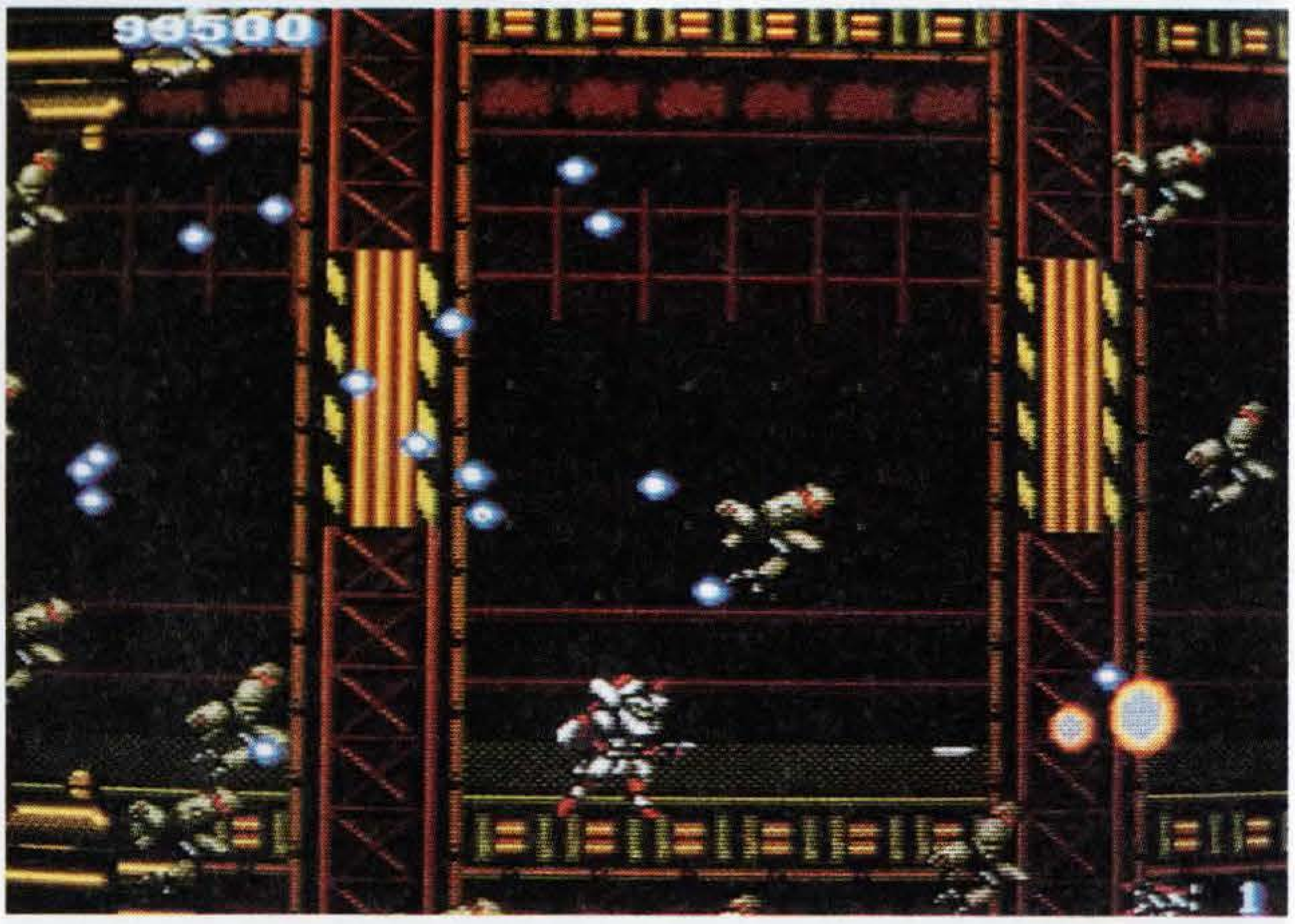


Dopo l'eccellente Final Lap che permette di giocare a due, ecco un nuovo programma di corse di formula 1 che consente a tre giocatori di affrontarsi contemporaneamente sui circuiti internazionali. E' già una grande innovazione, ma questo programma è, in più, una simulazione di grande ricchezza. Prima della corsa, passate attraverso parecchi quadri di opzioni che vi offrono numerose possibilità di scelta. Potete selezionare un torneo, una corsa o un allenamento e il numero di giocatori e un circuito fra i sedici proposti. Successivamente potete scegliere di utilizzare un veicolo standard o anche creare un vostro prototipo personalizzato. Sono disponibili numerosi tipi di motori o di pneumatici, direzione assistita o no, cambio di velocità manuale o automatico. Vi resta ancora da decidere sulla lunghezza della corsa: partendo da un minimo di tre giri ad un massimo di diciannove. Alla stesso modo di Turbo Cup, la velocità alla quale prendete una data curva senza perdere il controllo del veicolo è studiata nei minimi particolari per dare la sensazione di realtà il più fedelmente possibile. Fortunatamente la configurazione della curva sulla quale arrivate è indicata in modo molto preciso da una freccia che appare in sovraimpressione sul vostro schermo di gioco. Conviene anche tener conto dell'usura dei pneumatici, così come di eventuali guasti al motore. Nel caso si ponga un problema di questo tipo, dovete fermarvi al più presto al vostro box ed effettuare le necessarie riparazioni. Le condizioni climatiche rivestono un ruolo importante; se si mette a piovere nel bel mezzo di una gara, è consigliabile fermarsi ai box per cambiare i pneumatici. Potete puntare le vostre chance sulla possibilità che smetta di piovere, ma se sbagliate, il veicolo risponderà meno bene e perderete parecchio tempo. Le soste ai box apportano a questa simulazione una dimensione strategica molto interessante, soprattutto quando la corsa si svolge con un gran numero di giri. Triple Battle F1 beneficia di una superba realizzazione, la grafica è discreta, ma l'animazione è eccezionale. Tre animazioni in 3D allo stesso tempo sullo schermo: è piuttosto stupefacente! Tanto più che l'impressione di velocità è resa molto bene. Sia che giochiate da soli o a due, una cartina del circuito, sulla quale è indicata la posizione di ogni concorrente, è disposta in alto allo schermo. La colonna sonora si compone evidentemente di rombi di motori, ma anche qui il realismo è molto spinto. Triple Battle F1 è un piccolo capolavoro che farà la felicità di tutti gli appassionati del genere. Un programma ideale per passare una serata intera a gareggiare fra amici.

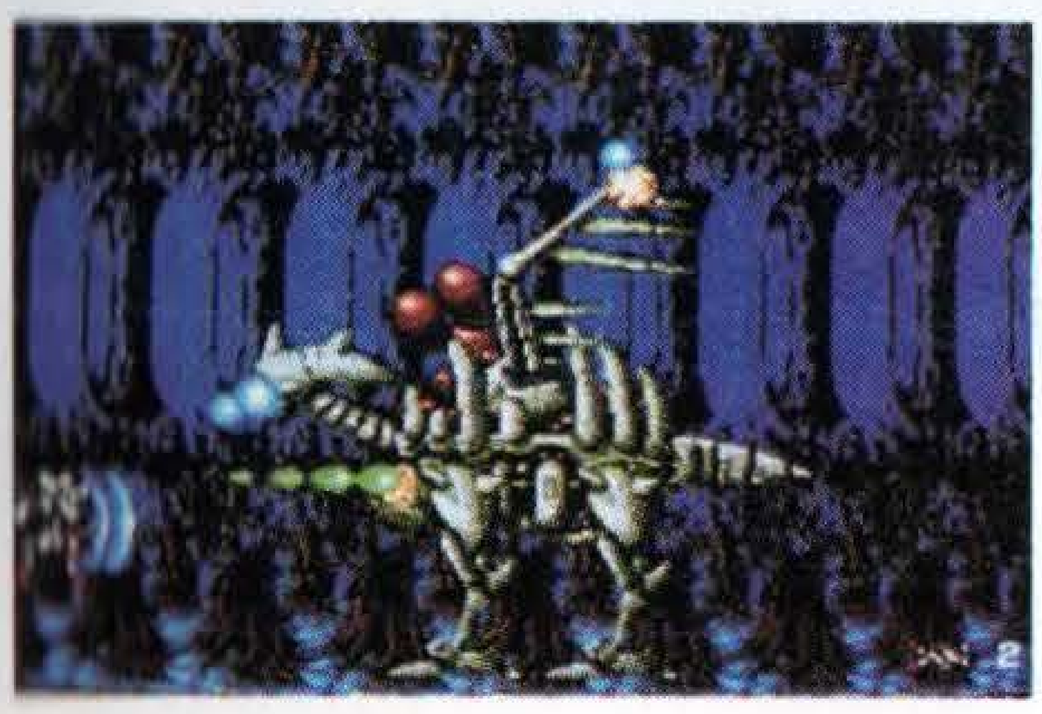


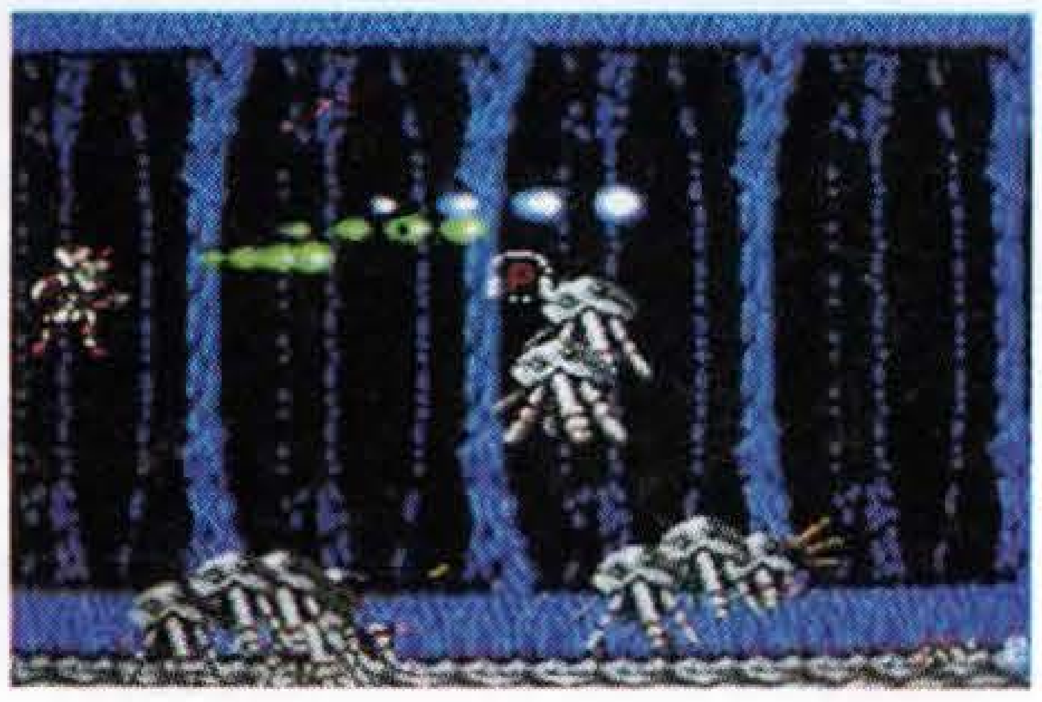
Heavy Unit

Nel mondo minato di Heavy Unit, quando i serpenti vi lanciano le loro fiamme, è per arrostirvi meglio. Vi evolvete in una impressionante galleria di mostri, ma state attenti: nemmeno Mad Max ha messo loro paura!



Taito è l'editore di arcade più prolifico e, a dispetto della quantità di programmi prodotti, la qualità è sempre al massimo. Gli editori si battono a suon di dollari per ottenere il diritto di convertire i programmi Taito su micro e abbiamo visto arrivare dei successi come Operation Thunderbolt, Ninja Warriors, Chase H.Q. e Rainbow Islands. Il problema è diverso per quanto concerne le versioni su PC Engine, poiché Taito le converte direttamente. E' una ragione del successo di questa console, perché è certo che l'autore di un gioco arcade sia il più indicato per realizzarne una buona conversione. Questa volta, si tratta di un programma poco conosciuto, ma interessante. Fin dai primi secondi, si è conquistati dall'atmosfera particolare di questo shoot'em-up. Il vostro ship naviga in uno strano universo, popolato da creature ancora più bizzarre. Dapprima affrontate formazioni di granchi che avanzano a tutta velocità tentando di schiacciarvi. In seguito, dopo aver distrutto alcuni cannoni ed essere passati sotto una specie di maglio, vi ritrovate di fronte a tre enormi serpenti che lanciano fiamme. Tutto ciò in meno di un minuto, è davvero impressionante! Ma non è che l'inizio: è infernale ed i mostri si susseguono ma non si rassomigliano. In effetti, è una delle particolarità di questo programma di rimpiazzare gli ship nemici con la più grande galleria di mostri che si sia vista in un unico soft. Certo, ciascuno di essi ha un punto debole che conviene scoprire al più presto. Il vostro ship è equipaggiato da due armi diverse, che sono azionate dai pulsanti del joystick. Aumentate la potenza di queste armi collezionando delle capsule. Altre capsule vi permetteranno di andare più veloce, di ottenere una vita supplementare o uno schermo protettivo ed anche di trasformare il vostro ship in un terribile robot da combattimento. A dispetto della loro imponente taglia, gli avversari non sono immuni quando le vostre armi funzionano al massimo della potenza. Attenti: non potete permettervi di sbagliare: quando perdete una vita, ripartite con uno sparo semplice e, se perdete la vita cercando di distruggere un mostro, prima di aver avuto il tempo di migliorare la potenza di sparo, suderete molto per riuscire a vedere la fine del livello. Ed è in questo momento che benedirete gli ideatori del programma per aver incluso l'opzione continua. Heavy Unit beneficia di una buona realizzazione. Si è visto di meglio a livello di colonna sonora, ma per quanto concerne la grafica e l'animazione non c'è veramente niente da eccepire. In apparenza è uno shoot'em-up a scrolling orizzontale ma, in effetti, il paesaggio sfila in tutte le direzioni e si cambia scenario frequentemente. La giocabilità è irreprensibile e si ha l'impressione di essere in una sala giochi tanto che ci si trattiene a stento dall'inserire una moneta nella console.

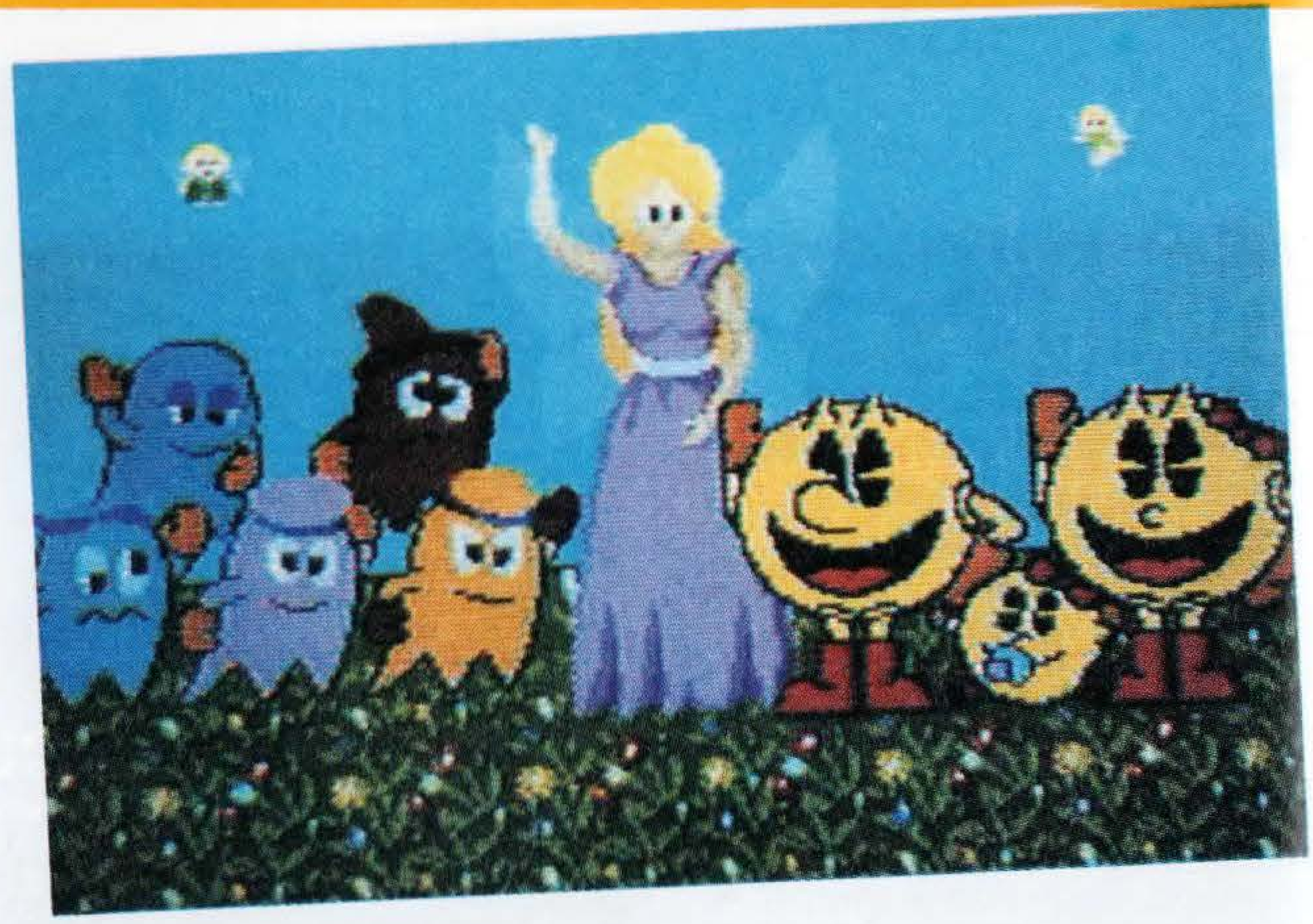






Pac Land

Pac-Man è di ritorno! La simpatica rondella di camembert "mellow yellow" continua le sue avventure...



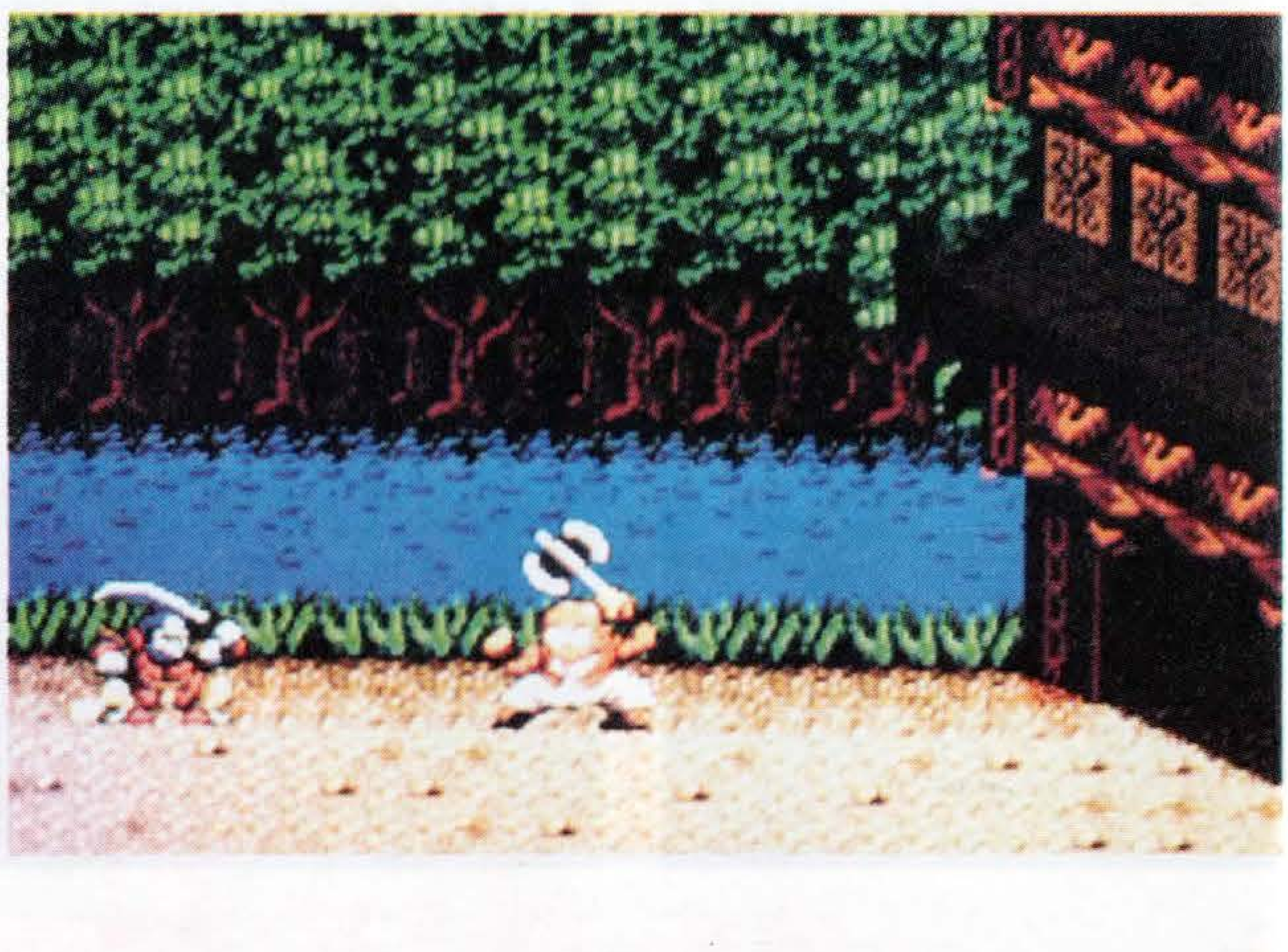
Ah, ah, Pac-Man sulla con sole Nec, ecco una bella notizia per i possessori di questa console! Inserisco la cartuccia e cosa vedono mai i miei occhi? Niente... Ah si, che stupido, non ho acceso il monitor... scusate è l'emozione. Oh, siii! Whouah! Sto per svenire, è incredibile: non c'è assolutamente nessuna differenza notevole con il gioco arcade. Disegni, colori, animazione, astuzie, musica e suoni, sono gli stessi della versione originale, quindi ricorderete che il gioco non brillava per difficoltà. Ma cosa importa, non era poi così semplice! Il principio rimane identico: correre e saltare. L'interesse risiede soprattutto nelle dozzine di trucchi nascosti (cercate dunque di spostare i cactus o i tronchi d'albero!), come nelle piccole scene umoristiche che sono presenti nel programma. Molto contestato da alcuni e venerato da altri, Pac Land non vi lascerà, in bene o in male, sicuramente indifferenti... e... come diceva un famoso personaggio: parlate pure male di me, basta che parliate! **(Cartuccia Namco)**



Tiger Road

Assaliamo il tiranno...

Ecco un'adattazione particolarmente riuscita di un game arcade! Se anche Tiger Road, versione PC Engine, non costituisce la più bella adattazione di questo beat'em-up arcade, resta sicuramente il fatto che è uno dei soft più giocabili. Lo scrolling è vario: un colpo in orrizzontale, in verticale e, a volte, anche tutti e due assieme. L'eroe parte all'avventura per liberare dei bambini, che un ignobile tiranno tiene prigionieri nel suo



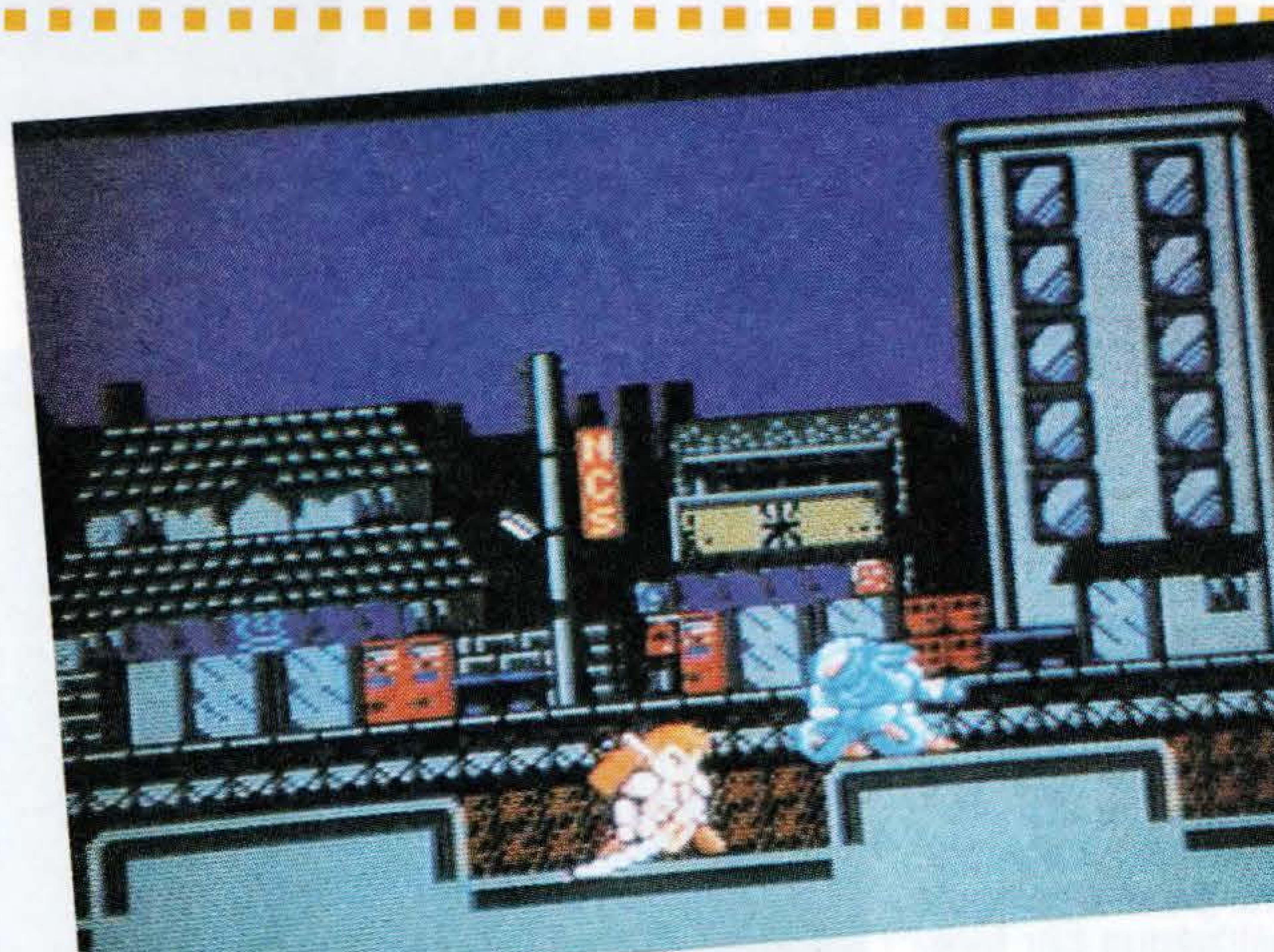
protettissimo palazzo. In questo enorme edificio, dovrete combattere a lungo prima di poter giungere sino a lui. L'interesse del gioco è dato dalla varietà dei paesaggi attraversati. Ogni sala è composta di numerosi nemici e da diversi bonus. Il nostro intrepido eroe, userà la sua abilità nel maneggiare l'ascia per eliminare i suoi aggressori, ma anche per



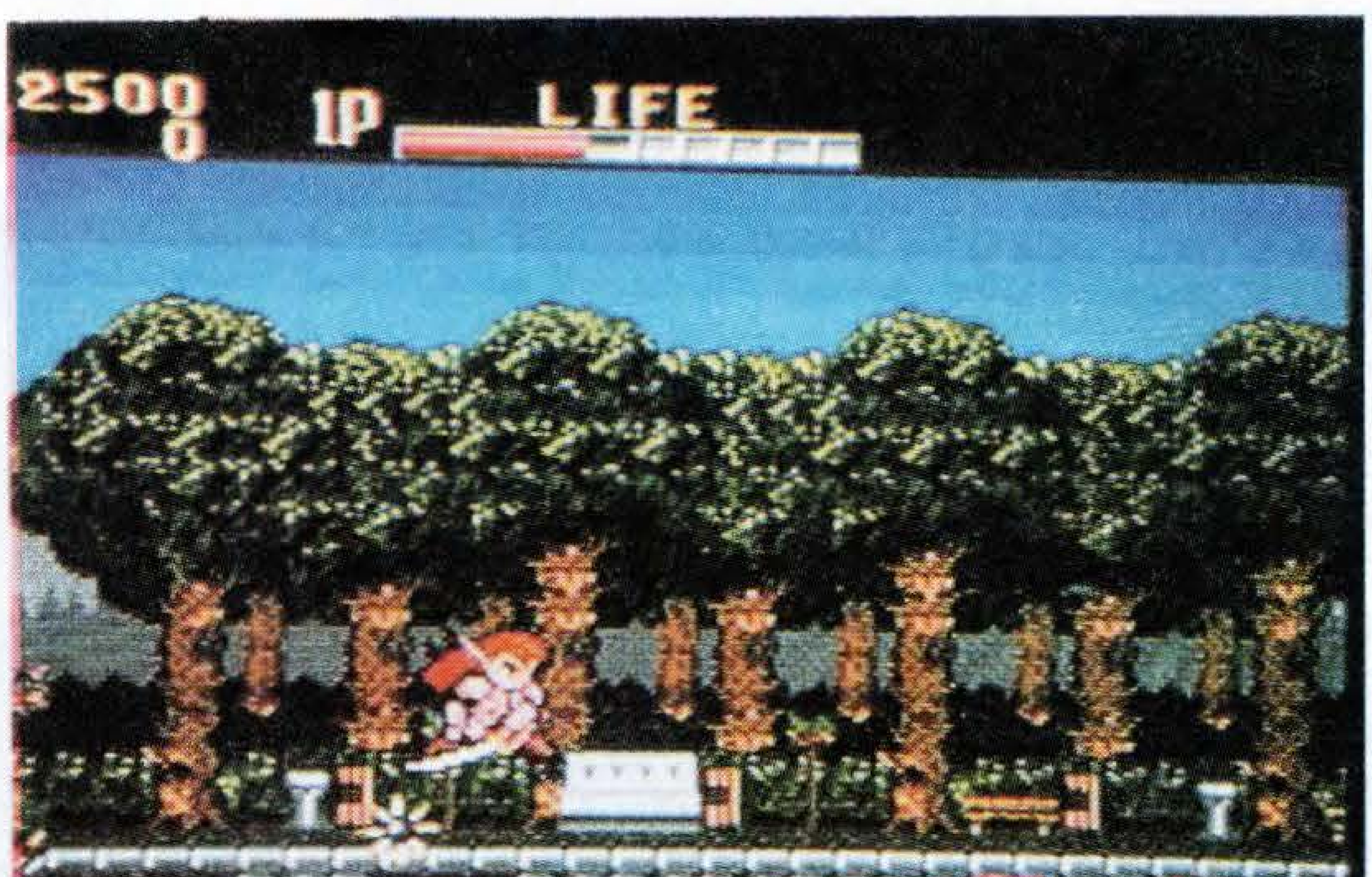
raccogliere i tesori. Con l'aiuto del suo mantello volante, riuscirà a raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Anche se il personaggio si rivela molto facile da maneggiare, l'azione è troppo difficile, e non sopravviverete per lungo tempo al gioco che diventerà, sempre più difficile...
(Cartuccia per la Console Nec)

Shubibin Man

Nome originale e gioco... altrettanto originale!



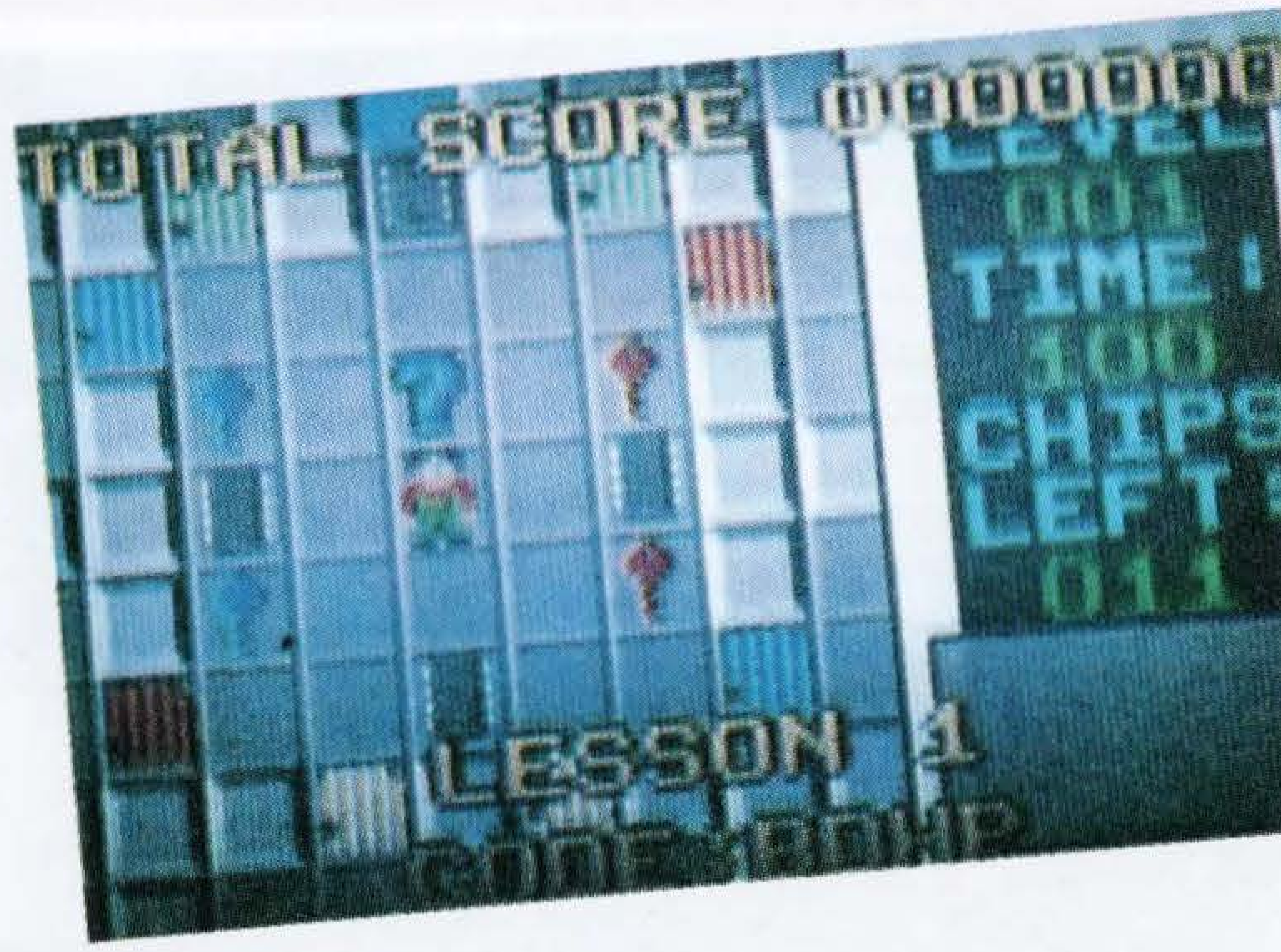
Chiamato anche "Overhauled Man" o "I Cavalieri dello Zodiaco" (certa gente guarda troppo la televisione e soprattutto certi film di cui preferisco non fare nomi!), Shubibin Man si afferma come gioco di piattaforme veramente molto completo e con una giusta dose di difficoltà.
Tutti i trucchi che abitualmente si trovano nei programmi di questo genere, figurano in buon dosaggio in questo soft a partire dagli ormai immancabili tappeti volanti, agli ascensori mortali, alle mine, eccetera, con in più qualche tocco d'originalità (cosa questa che proprio non guasta!) disposto qua e la per rendere ancora più interessante il gioco, come dei missili telecomandati o dei mostri preistorici che da soli bastano a riempire metà dello schermo tanto è grossa la loro mole. Il game prevede, inoltre, l'opzione di gioco a due simultaneamente, il che garantisce appasionanti sfide con gli amici (o perché no! con le amiche...). Naturalmente, uno dei giocatori impersona il ruolo del fratello mentre l'altro si cala nelle vesti della sorella. Geniale come idea! Bisogna però dire che malgrado tutto questo, Shubibin Man rimane strettamente riservato agli amanti del genere, quindi coloro che preferiscono altri generi rischiano di ricevere una grande delusione. **(Cartuccia NCS per la Console Nec)**



ATARI VIDEOGAMES

Chip's Challenge

Non parliamo di banale combattimento... ma di divertimento!



Ecco il genere di gioco che non possiede niente di favoloso tecnicamente, ma che è così appassionante che non ci si staccherebbe mai dal monitor. L'obiettivo del gioco è quello di raccogliere tutte le pulci elettroniche di ogni livello per aprire la porta al livello seguente. Ma per far ciò, bisogna risolvere i puzzle di ogni livello ed utilizzare bene i diversi oggetti nei posti giusti.
Troverete delle chiavi colorate che aprono le porte, dei pattini che vi servono sul ghiaccio, dei teletrasportatori, dei pulsanti che aprono le porte o comandano gli oggetti, dei mostri che dovete evitare, dei blocchi che potete spingere nell'acqua per fare dei ponti e poi...



non... mi ricordo più!
Chip's Challenge è un gioco molto simpatico che richiede prontezza di riflessi. Le schermate sono molto più grandi dello schermo e se per terminare i primi vi basteranno pochi secondi, arriverete rapidamente a tempi di un minuto o due a partire dal decimo livello... Fortunatamente, ciascun livello possiede un codice che permette di ricominciare dal punto in cui vi trovavate. E se per caso non riuscirete a passare un livello, il gioco passerà, dopo aver sbagliato alcune volte, a quello successivo! Interessante...

California Games

Ridotto sì, ma non per questo meno divertente!



Il gioco California Games vi verrà regalato al momento dell'acquisto della console Lynx, ed è una versione ridotta del gioco originale. Ci si ritrovano, in effetti, solo quattro prove del famoso gioco di Casa Epyx, e più precisamente la gara di BMX, il surf, l'Half-Pipe ed il Foot-Bag.
Nella corsa in BMX, dirigerete la vostra bicicletta su un percorso da cross, evitando ostacoli come tronchi d'albero o covoni di paglia. L'obiettivo è di arrivare alla fine del percorso prima dello scadere del tempo a vostra disposizione. Dovrete oltrepassare meglio che potete le irregolarità del terreno e stare molto attenti a non fare rovinose cadute che vi feriranno non solo nell'orgoglio, ma vi

faranno anche perdere del tempo prezioso. Dirigerete il vostro personaggio con l'ausilio del joypad sul quale uno dei pulsanti vi permetterà di compiere un normale salto al di sopra degli ostacoli, mentre l'altro vi darà la possibilità di compiere le acrobazie. Questa è una delle prove più belle ed appassionanti.



Il Surf è senza alcun dubbio la prova più divertente in cui dovrete, in un certo tempo, compiere delle "figure" perfette, al fine di guadagnare più punti, che vi verranno assegnati da una giuria. Dovrete prendere velocità e saltare sulle onde compiendo diverse figure con il corpo, ma è soprattutto importante riuscire a ricadere bene per non rischiare di finire a bagno e di perdere punti. Questa è a mio giudizio la prova migliore!

Half-Pipe, che parola strana... Ma meno di quanto credete. Lo scopo della prova è infatti quello di portare a buon termine alcune figure con lo skateboard su una apposita pista. Il gioco richiede molta coordinazione di movimenti e per questo non si rivela molto semplice, soprattutto per i dilettanti. Quella del Foot-Bag è una prova molto appassionante nella quale dovrete effettuare giochi di destrezza con una palla aiutandovi con i piedi o con la testa. Un po' troppo ripetitivo, vi annoierà presto.

Ecco cosa vi viene proposto da una gioco senza troppe pretese che di certo vi offrirà molte ore di divertimento.

Blue Lighting

Incredibile! Più bello che in sala giochi...

Ecco senza alcun dubbio il miglior gioco disponibile sulla console Lynx. Blue Lighting non è altro che un gioco sul genere di Afterburner, anche se è ancora più bello che quello delle sale giochi! Incredibile! L'animazione della veduta 3D è tale che l'impressione di velocità è veramente favolosa e i decori sono molto più vari che in Afterburner. Già nel primo livello, mentre sorvolate la campagna, avrete modo di ammirare un fiume con dei bordi dai contorni irregolari, una ferrovia, un'autostrada, delle colline con dei laghi e talmente tante altre cose che non me le ricordo tutte. Tutto questo per farvi capire che i paesaggi sono favolosi, la grafica eccezionale e l'animazione geniale. Per quanto riguarda il gioco, è sicuramente migliore di Afterburner poiché è più maneggevole ed originale. Potete utilizzare i vostri cannoni per abbattere gli aerei e le basi nemiche, così come i vostri missili che sono in quantità limitata ma molto efficaci. Il pulsante Opzione 1 permette di compiere una "vite" che aumenterà le possibilità di evitare i missili nemici. Il gioco è molto appassionante soprattutto perché propone nove livelli diversi. In ogni livello il vostro obiettivo è originale (liberare un corriere in territorio nemico, attraversare un canyon infestato di tank...) e il gioco e la grafica cambiano regolarmente.



Come spesso accade su Lynx vi viene mostrato un codice ad ogni livello che vi permetterà di riprendere il gioco nel punto in cui vi eravate fermati.

Buon divertimento!

L'angolo di....

HOME VIDEO

Continua anche in questo numero la saga di zio Paperone e, cose dell'altro mondo, nelle vesti di "cenerentolo": Fantascientifico non vi pare? Ma questo non è che l'inizio, in queste pagine troverete il simpatico e "tirchio" papero alle prese con esilaranti e divertenti avventure.

Cenerentolo

Zio Paperone ammalato e delirante è irritato dagli sforzi dei suoi familiari che vogliono coccolarlo a tutti i costi (tipico del personaggio!). Ed ecco che nel delirio della sua malattia sogna di essere un povero papero (immaginate la sua disperazione, sigh!) al servizio dei malvagi fratellastri. Segue quindi un divertente episodio, con Jet McQuack per protagonista. Infine vediamo Paperone sul lastrico vagare per le strade di Paperopoli.

Duello all'ultimo dollaro

Duello all'ultimo dollaro è un'interessante videocassetta che piacerà a tutti i ragazzi (ma non solo loro!). Si tratta di un volume speciale, che comprende ben quattro episodi divertenti, che insieme formano un'unica avvincente storia e comprende tutti, ma proprio tutti i vostri amati beniamini, compreso naturalmente lo "sfortunato" Paperino!

Il Tesoro del sole d'oro

Vi siete mai chiesti come mai Paperino compaia solo saltuariamente nelle Duck Tales? E chi sono Cuordipietra e Jet McQuack? Troverete in questa videocassetta tutte le risposte.

Fuga nel tempo

Tre nuove avventure di Paperi che hanno per sfondo viaggi nel tempo, nello spazio e nella giungla. Responsabile della prima avventura è un nuovo strano "aggeggio" inventato da Archimede che permette di fermare il tempo e di modificare le azioni che stanno accadendo in quel momento.
Vedremo poi i nostri eroi







impegnati in altre due movimentate avventure che li porteranno, dopo un atterraggio di "fortuna" nella giungla, dove vive un forzuto Jungle Duck (il papero da giungla), e nell'iperspazio a bordo di una astronave-serra guidata da "mostruosi" alieni vegetali che Archie, il maggiordomo di Zio Paperone e Qui, Quo, Qua cercheranno di combattere.



Zio Paperone e i dischi rotanti

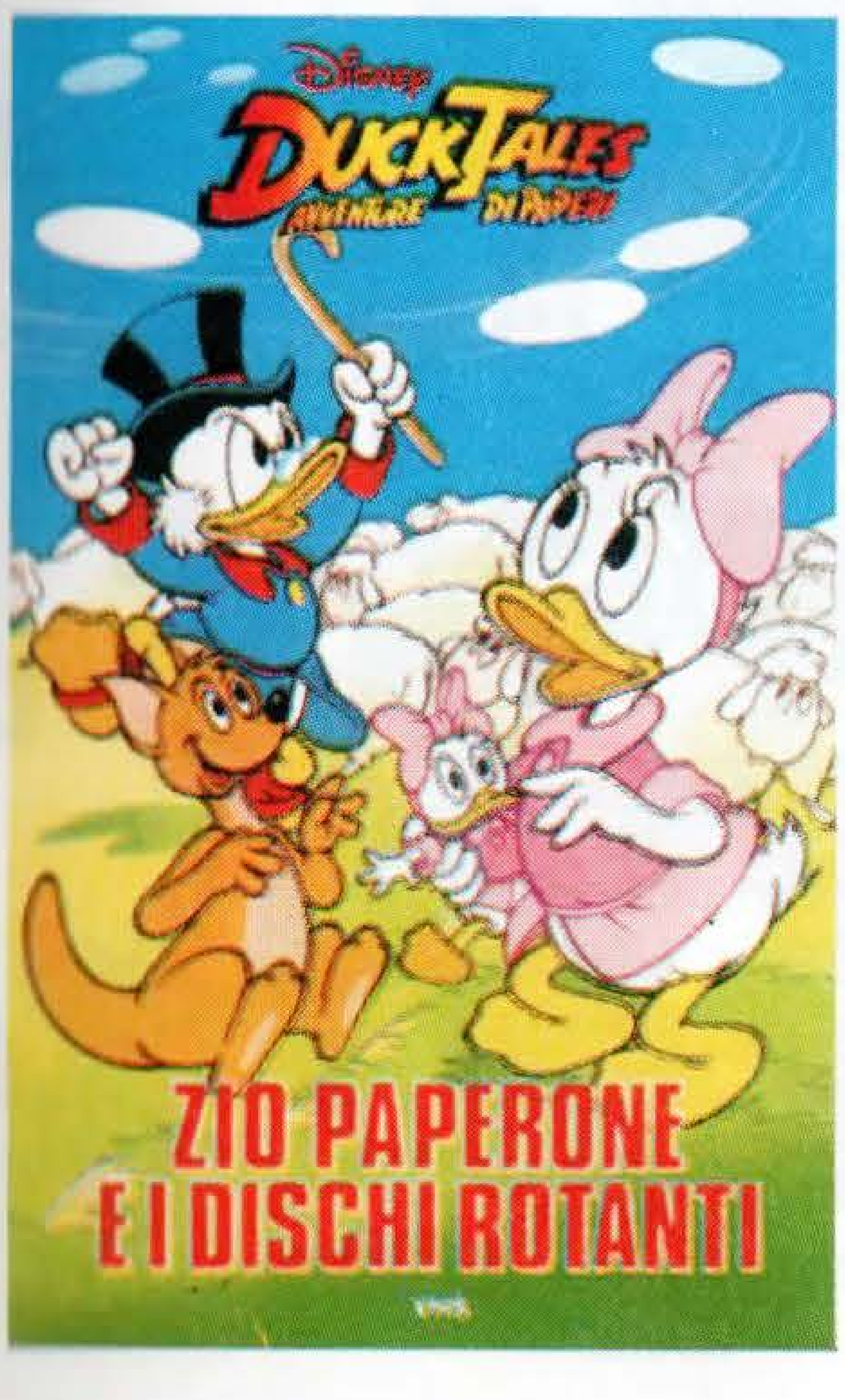
Tre avventure nuove di zecca per i nostri amici Paperi che si recano in Australia per risolvere il mistero dell'apparizione di strani dischi luminosi che tosano le pecore di Paperon De' Paperoni. A complicare la vicenda si aggiunge la sparizione di Webby, compagna di giochi di Qui, Quo e Qua. Preoccupati, tutti si mettono alla sua ricerca guidati dal fiuto di un cane pastore. Zio Paperone si troverà alle prese con esponenti dell'alta società di Paperopoli, riccastri snob e senza scrupoli. E infine un documento assolutamente eccezionale: il primo "scontro" tra Paperon de' Paperoni e il suo pilota personale Jet McQuack.

Macchia nera e l'aereo invisibile

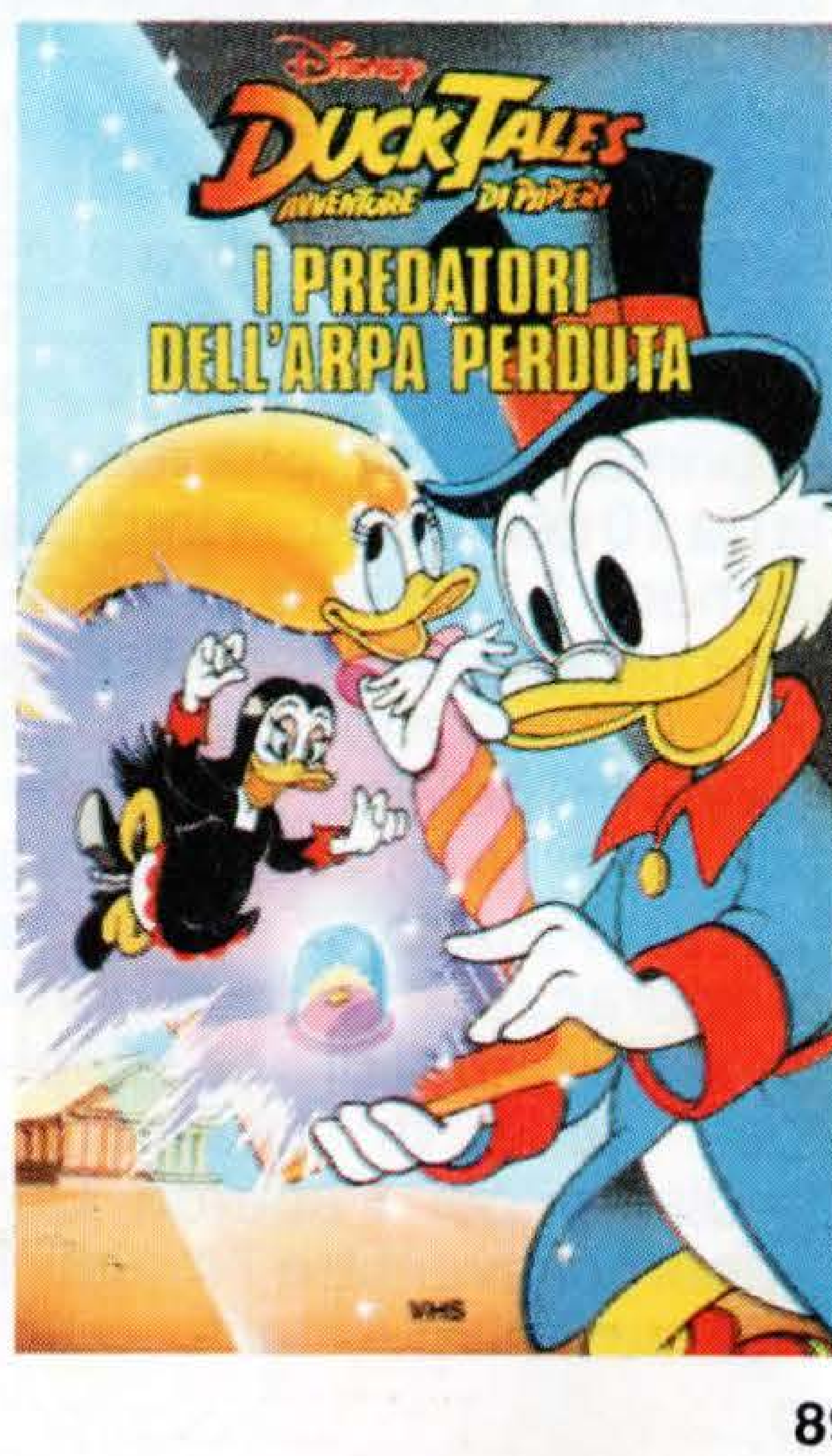
Le affascinanti avventure dei nostri amici Paperi ci portano alla ricerca di un aereo invisibile, rubato dalla portaerei su cui è arruolato Paperino.

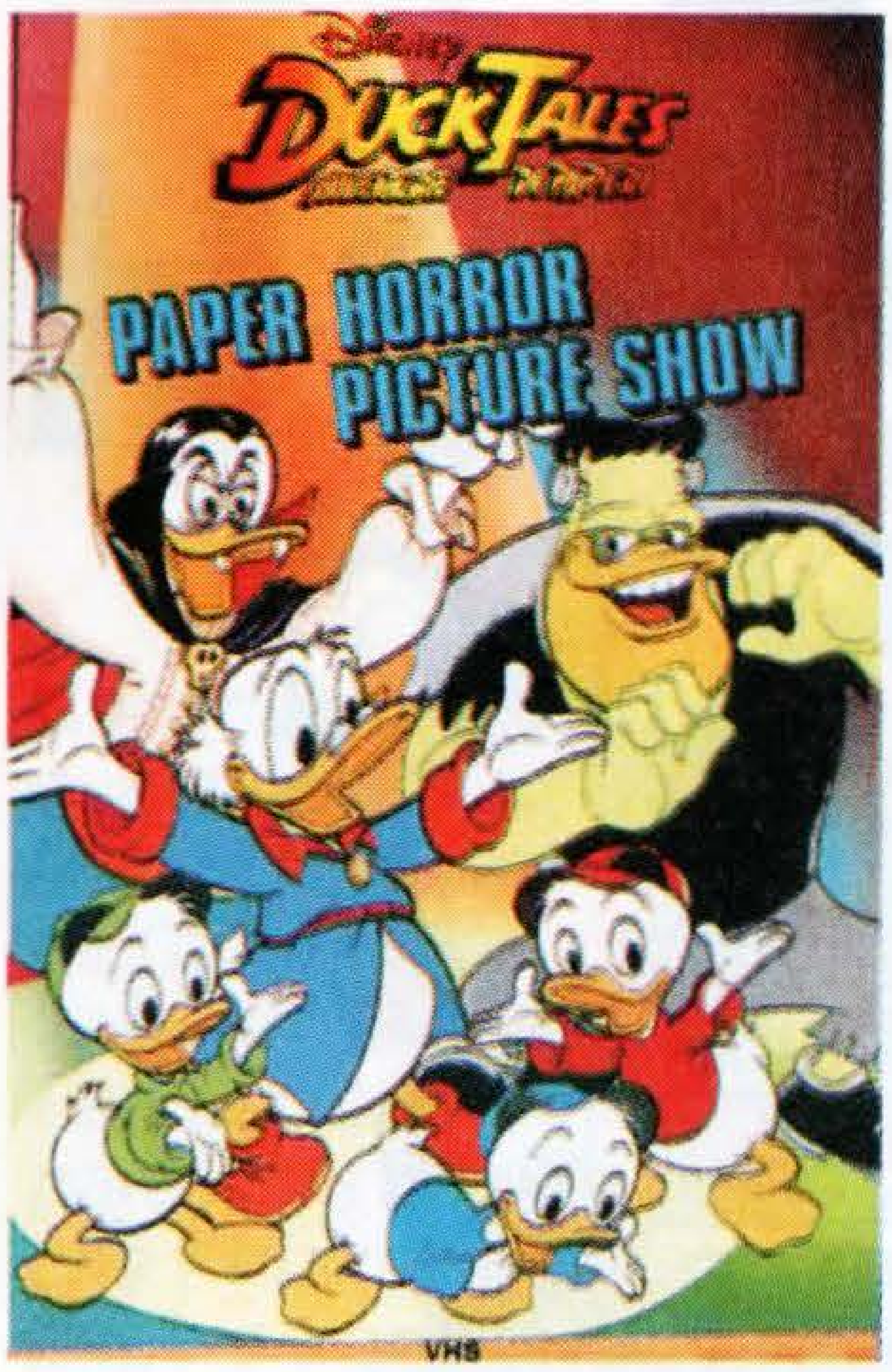
I predatori dell'arpa perduta

Ecco una video cassetta che vi trasporta nel mondo magico in cui mito, leggenda e fantasia creano un fantastico scenario che vede prota-









gonisti gli ormai "eterni" rivali: Paperone e Amelia. Ma non basta eccovi ad affrontare un favoloso viaggio oltre il tempo e infine l'immancabile caccia al tesoro.

C'era una volta la Numero 1

"C'era una volta una moneta da 10 centesimi..." Inizia così, secondo la migliore tradizione, la storia del Papero più ricco del mondo.
Incontriamo Zio Paperone in Scozia: è giovane, volenteroso e pieno d'iniziativa e lavora come lustrascarpe, in attesa di tempi migliori. Con la prima mancia, una moneta da 10 centesimi, la famosa numero 1, avviene un radicale cambiamento nella sua vita. Questa monetina è un segno del destino. E' spendibile solo in America ed è li che Zio Paperone, ricco solo di speranze, decide di partire. Sarà l'inizio di una strepitosa serie di avventure. Vediamo poi Paperon De' Paperoni sventare i malefici incantesimi di Amelia.

Paper Horror Picture Show

Grande successo a Paperopoli di un film horror proiettato nelle sale locali. Fiutando l'affare Zio Paperone decide di allestire un grande spettacolo con protagonisti i mostri più famosi. Ed ecco infatti aggirarsi per la città licantropi, vampiri e affini. Il trucco è perfetto i mostri sembrano proprio veri, "troppo veri", infatti... Quindi, avventura alla 007 per Jet McQuack che sarà costretto ad assumere i panni di un agente segreto per risolvere un intrigo internazionale. Ma le avventure dei Paperi non sono finite e questa è assolutamente da non: Zio Paperone, lo scapolo più ambito, sta per convolare a giuste nozze.

Saludos Amigos

L'America del Sud... la sua bellezza, il suo incanto... Paese favoloso da scoprire grazie alla magia del disegno animato.



In compagnia di Paperino e Pippo, il viaggio ci porta dall'Argentina al Brasile, attraverso il Cile, il Perù e la Bolivia. Pedro, deve superare l'alta Cordigliera delle Ande per consegnare il carico postale in Argentina; Josè Carioca, il piccolo pappagallo, che inizia Paperino ai segreti del samba; i "gauchos" argentini che rivaleggiano in destrezza con Pippo.



PERGIOCO presenta

Compendio

N°1

Il Catalogo dei Giochi

VIDEOGAMES

GIOCHI di RUOLO

COMM. 64 SPEC. MSX AMS.

AMIGA
ATARI
IBM e comp.

MINIATURE
ACCESSORI

AQUILONI

favoloso
ragionatissimo
una guida all'acquisto
veramente seria !!!

PERGIOCO il negozio
e' a Milano centro
in via San Prospero 1

SE ABITI IN UN' ALTRA CITTA'
telefona allo 02-808031 per ordinare i giochi scelti
che ti verranno recapitati contrassegno
tramite PT o CORRIERE

WAR *games*

BOARD

librogame

GIOCHI DI SOCIETA'

MINIGIOCHI giochi di carte

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV

consultalo o leggilo

NON SOLO VIDEO...

HEROQUEST

E' arrivato Heroquest! Il gioco da tavolo fantasy d'avventura, con tanto di personaggi, giocatori, mostri, labirinti, tutto in edizione italiana, per opera della benemerita MB Italia.

Una grande novità e un gran sollievo per gli appassionati italiani di fantasy condannati finora alla quasi totale anglofonia, tranne che per D & D, edito in italiano dalla EG. **Heroquest** ha dalla sua una veste grafica eccezionale, una ricca dotazione di miniature in plastica, la possibilità di creare un ambiente di gioco tridimensionale, detto in poche parole è un "bel gioco". Mentor, il vecchio e misterioso Saggio-Mago, ha convocato quattro intrepidi avventurieri, l'**Elfo**, il **Nano**, il **Mago**, il **Barbaro**, per salvare la patria squassata dalle spietate legioni di Morcar, Signore del Caos. Uno dei giocatori sarà Morcar, lo stregone che tiene tutti i mostri sotto il suo controllo, mentre gli altri si cale-





ranno nella parte dei quattro aspiranti eroi.
Quattordici sono le avventure già pronte per giocare, ma non è affatto difficile inventarne di nuove, tenendo conto degli elementi base, come peraltro è ben spiegato nel gioco. Dovrete così affrontare le insidie del labirinto, liberare sir Manfred, potente cavaliere dell'Impero, dal potere del capo degli Orchi, che dovrete poi uccidere, e così via, per diventare **Campione del Regno**. Solo se riuscirete a completare tre imprese mantenendo lo stesso personaggio da un'impresa all'altra, l'Imperatore vi premierà con il titolo di campione ed una borsa di 500 monete d'oro, che potrete usare per acquistare altro equipaggiamento. Delle 35 miniature a disposizione, 31 sono di
Mostri, Orchi, Goblin, Guerrieri del Caos, Scheletri, Zombi, Mummie, Fimir, e c'è anche un Mago del Caos e un Gargoyle, mostruosa statua di pietra vivente.Oltre al tabellone di gioco, per renderlo realistico e tridimensionale, trovate 15 tra mobili e accessori e 21 porte chiuse e aperte, e poi tasselli di pozzo-trabocchetto o con gradini oppure ancora con porte segrete. Le 64 carte sono di incantesimi, di tesori, di equipaggiamenti ed anche di mostri; mentre le schede sono quelle dei quattro personaggi. Per comodità troverete anche un blocco di fogli segna-punto, due dadi normali e quattro dadi speciali da combattimento.
Non sottovalutate il gusto ed il divertimento di dipingervi tutte le miniature, che sono poi quelle della Citadel, cioè



molto ben fatte. Attenzione però, i colori, almeno quelli, non sono compresi nella scatola gioco, ma non è un problema dal momento che vanno bene tutti i colori ad acqua e un paio di pennelli tutti a punta molto fine.
In conclusione vedere per credere e giocare per divertirsi, Heroquest potrà solo essere una piacevole sorpresa.
Heroquest è in vendita a L.51900 da Pergioco, Milano, via San Prospero 1. Pergioco effettua anche consegne in tutta Italia tramite PT o Corriere. Telefonate allo 02/808031, tenendo conto che il numero cambierà, non sappiamo ancora quando, in 84463414.




KICK OFF 2
KICKOFF II
ANCO
DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI
LEADER
DISTRIBUZIONE
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92518. FAX No.: 0322 93422.